

PLAY!

44 | APRIL 2010.

ZINE

BESPLATNI
MAGAZIN



COVER STORY: GOD OF WAR III



HEAVY RAIN



COMMAND & CONQUER 4



FINAL FANTASY XIII



www.play-zine.com

BATTLEFIELD

BAD COMPANY 2

Cosa

FACTION: RU
KIT: MEDIC
RANK: CORPORAL III
VEHICLE: MI-24

Abramsov teški tenk je opaka mašina, ali i on ima svojih slabosti. Bazuka u gusenice, laserom navođeni artiljerijski napad sa sigurnog mesta, samoubilački napad ili udar RPG-om. Izbor zavisi samo od tvoje hrabrosti.

NA KOJI NAČIN BI ME TI UNIŠTIO?

Lex

FACTION: RU
KIT: ASSAULT
RANK: 1ST SERGEANT III
WEAPON: PKM

Ivan

FACTION: US
KIT: ASSAULT
RANK: 2ND LIEUTENANT III
WEAPON: AEC-971

Lucky

FACTION: US
KIT: MEDIC
RANK: 2ND LIEUTENANT II
VEHICLE: ATV

Kole

FACTION: RU
KIT: RECON
RANK: 1ST SERGEANT I
WEAPON: M24

DaBa

FACTION: US
KIT: MEDIC
RANK: WARRANT OFFICER I
VEHICLE: PKM

Moh1can

FACTION: RU
KIT: ENGINEER
RANK: WARRANT OFFICER II
WEAPON: RPG-7

Traktori

FACTION: US
KIT: ENGINEER
RANK: MASTER SERGEANT I
VEHICLE: M1A1

CheighLee

FACTION: US
KIT: RECON
RANK: SERGEANT II
WEAPON: M2HB

DeKra

FACTION: RU
KIT: RECON
RANK: 2ND LIEUTENANT I
VEHICLE: T90

Walker

Devilock

FACTION: US
KIT: ASSAULT
RANK: CORPORAL II
WEAPON: XMG12

Shw.

FACTION: US
KIT: ASSAULT
RANK: STREET SERGEANT
VEHICLE: CAV

5. MART 2010 | WWW.BATTLEFIELD.COM



XBOX 360



PlayStation Network



PlayStation 3



© 2010 EA Digital Illusions CE AB. Battlefield Bad Company, Frostbite and the DICE logo are trademarks of EA Digital Illusions CE AB. EA and the EA logo are trademarks of Electronic Arts Inc. PlayStation™, "PS" and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. The PlayStation Network Logo is a service mark of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All other trademarks are the property of their respective owners.



BROJ 44 – APRIL 2010.

Izlazi jednom mesečno • Cena: besplatno

UREDNIK:

Aleksandar Ilić

UREDNICI RUBRIKA:

Luka Zlatić, Ivan Todorović,
Viktor Popović

REDAKCIJA:

Milan Đukić, Viktor Popović,
Aleksandar Ilić

SARADNICI:

Vukašin Stijović, Vladimir Dolapčev,
Nikola Jovanović, Milan Đukić,
Nikola Dolapčev, Viktor Vidosavljević,
Vladislav Herbut, Nemanja Aleksić

ART DIREKTOR:

Ivan Ćosić

PRELOM:

Đorđe Petrović

KONTAKT:

PLAY! magazine | www.play-zine.com
Beograd | redakcija@play-zine.com

CIP - Katalogizacija u publikaciji, Narodna biblioteka
Srbije, Beograd, 79, PLAY! [Elektronski izvor] : magazine
/ glavni i odgovorni urednik Milan Đukić. - Elektron-
ski časopis. - 2006, br. 1 (juni) -. - Beograd (Vilovskog
6) : Rur industries, 2006 - Način dostupa (URL): <http://www.play-zine.com>. - Mesečno. - Opis izvora dana
17.12.2007. - Nasl sa nasl. ekrana
ISSN 1820-6484 + Play! (Online)
COBISS.SR-ID 145535756

PRATITE PLAY:



SUPREME COMMANDER 2

Sulud izbor jedinica u još jednoj
megalomanskoj real time
strategiji.



DRAGON AGE: ORIGINS – AWAKENING

Prva ekspanzija za najbolju RPG
igru 21. veka je pred nama.



ALICE IN WONDERLAND

Filmski hit Tima Bartona sada i
kao video igra.



QUICK PICK 1 2 3...

PLAY!

ZINE

AWARDS

Nagrade časopisa PLAY! jako su važne kako
bi vam pomogle pri odabiru najbolje igre ili
hardvera. Evo kako ih mi delimo:

GOLD

Zlatna nagrada
dodeljuje se igri
ili proizvodu
(hardware-u)
koji po svom kvalitetu
zaslužuje da nosi najsvetlije
odličje PLAY magazina.



SILVER

Znate kada
je nešto jako
dobro, ali mu fali
malo da bude
sjajno? E pa u tom izuzetnom
slučaju dodeljujemo srebrnu
nagradu.



BRONZE

Bronzana
nagrada dolazi
kao podrška
igramama i
hardveru koji je dobar ali koji
zaslužuje da se makar malo
izdvoji od drugih.



U OVOM BROJU...

PLAY #44

TECHWARE	7
13TH PAGE	13
FLASH	18
MULTIPLAY.....	24
RETRO.....	27
PREVIEWS	32
REVIEWS	36
HARDWARE.....	77
SOFTWARE.....	86

REVIEWS #44

GOD OF WAR III	37
BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2.....	40
HEAVY RAIN.....	43
COMMAND & CONQUER 4: TIBERIAN TWILIGHT	46
SUPREME COMMANDER 2	49
FINAL FANTASY XIII	52
DRAGON AGE: ORIGINS - AWAKENING.....	57
ASSASSIN'S CREED II (PC)	60
WARHAMMER 40000: DAWN OF WAR II - CHAOS RISING	61
NAPOLEON: TOTAL WAR.....	64
ALICE IN WONDERLAND	67
GHOST PIRATES OF VOOJU ISLAND	70
SONIC & SEGA ALL-STARS RACING	73

HARDWARE #44

RAZER ABYSSUS.....	77
NVIDIA OPTIMUS	79
WD BLACK & GREEN HARD DISKOVI	82
PREPORUKE ZA KUPOVINU	84

SOFTWARE #44

ASTROBURN LITE	86
EFFICIENT REMINDER FREE	88
REPLAY VIDEO CAPTURE	90
SLYSOFT GAME JACKAL PRO	91
SLYSOFT VIRTUAL CLONEDRIVE.....	93
TWISTEDBRUSH OPEN STUDIO.....	94
VEHICLE MANAGER PRO. 2010.....	96

INKLUZIV, E"S"KLUZIV I TAKO TO.

Ovaj uvodnik ću početi s jednom nepravdom i to ne iz i ovako mračne domaće polito/ekonomsko/turbo/folk/dens/gorevival scene, nego iz gejming sveta.

Do vraga sa ekskluzivama. Kako to da neko ima srca (ili nema u stvari) i napravi neku strava igru, a onda odluči da je proglasi ekskluzivom samo za određenu konzolu i to onu najskuplju. I šta sada? Onaj nesrećnik što je uložio hiljadu i kusur evra u svoj PC koji može da pokrene spejs šatl ali ne može "PS3" ekskluzivu! Okej, razumemo da je to sve biznis, pa taj nesrećnik mora da pukne onda još toliko za PS3, igru i solidan TV da u njoj uživa. Ali, ljudi, nije pravedno. Da, pretpostavljate, govorim o Heavy Rain-u. Ko je igrao Fahrenheit, i uprkos zbrzanom kraju koji je upropastio doživljaj te igre, kapira kakva bi onda živa sila trebalo da bude Heavy Rain, a u to ćete se i uveriti u recenziji na narednim stranama.

Koliko puta smo doživeli ovako nešto? Sećate se HALO-a? Ono, izađe prvi deo za PC, pa nekakav port HALO 2 za PC, a onda, cvrc! Kupi XBox 360 ako hoćeš zaključak u HALO 3. Neki kažu - dobar smisao za prodaju, ja kažem - bezobrazluk.

Kako god bilo, bar nam i dalje ne uskraćuju neke PC naslove (još), pa ćete imati prilike da čitate i o novom Battlefield: Bad Company 2 i uverite se da ima nade za PC. Opet, kiselo spomenuto, još jedna PS 3 ekskluziva, God of War III je najzad tu (ono "kiselo" se odnosilo samo na to da je ekskluziva, inače God of War roka). Da li opravdava cenu konzole? Pročešljajte u tekstu pa zaključite sami ili se vodite našim besprekornim guidelineovima u recenziranju igara. Ima tu još dosta novih igara i lepih iznenađenja kao što su novi Final Fantasy, Command & Conquer i još štošta.

Eto toliko, da ne gušim sad mnogo, već da vas pustim da uživate u novom PLAY!-u i svemu lepom što on nudi. A takođe, obratite pažnju na naš sajt u budućnosti i prijavite se za PLAY! Newsletter putem kojeg ćete dobijati najnovije informacije u vezi PLAY! Zine-a.

TOP 3

GOLD AWARD GOD OF WAR III

Bogovi vrište.

Pod Olimpom je Kratos.

Nasilje i smrt



SILVER AWARD BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2



Loše društvo sada i na PC-u. Mnogi kažu bolje nego Modern Warfare 2.

BRONZE AWARD HEAVY RAIN

Nismo fanovi interaktivnih filmova, ali ovaj je proketo dobar.





EST. 1987

A4TECH

X7

WINNERS CHOICE

G800MU



XL-760H

www.tntdoo.rs



TNT d.o.o.
PREDUZEĆE ZA PROMET I PRODAJU RAČUNARA
Kolubarska 18, Beograd
Tel./Fax: 011 308 55 77
info@tntdoo.rs

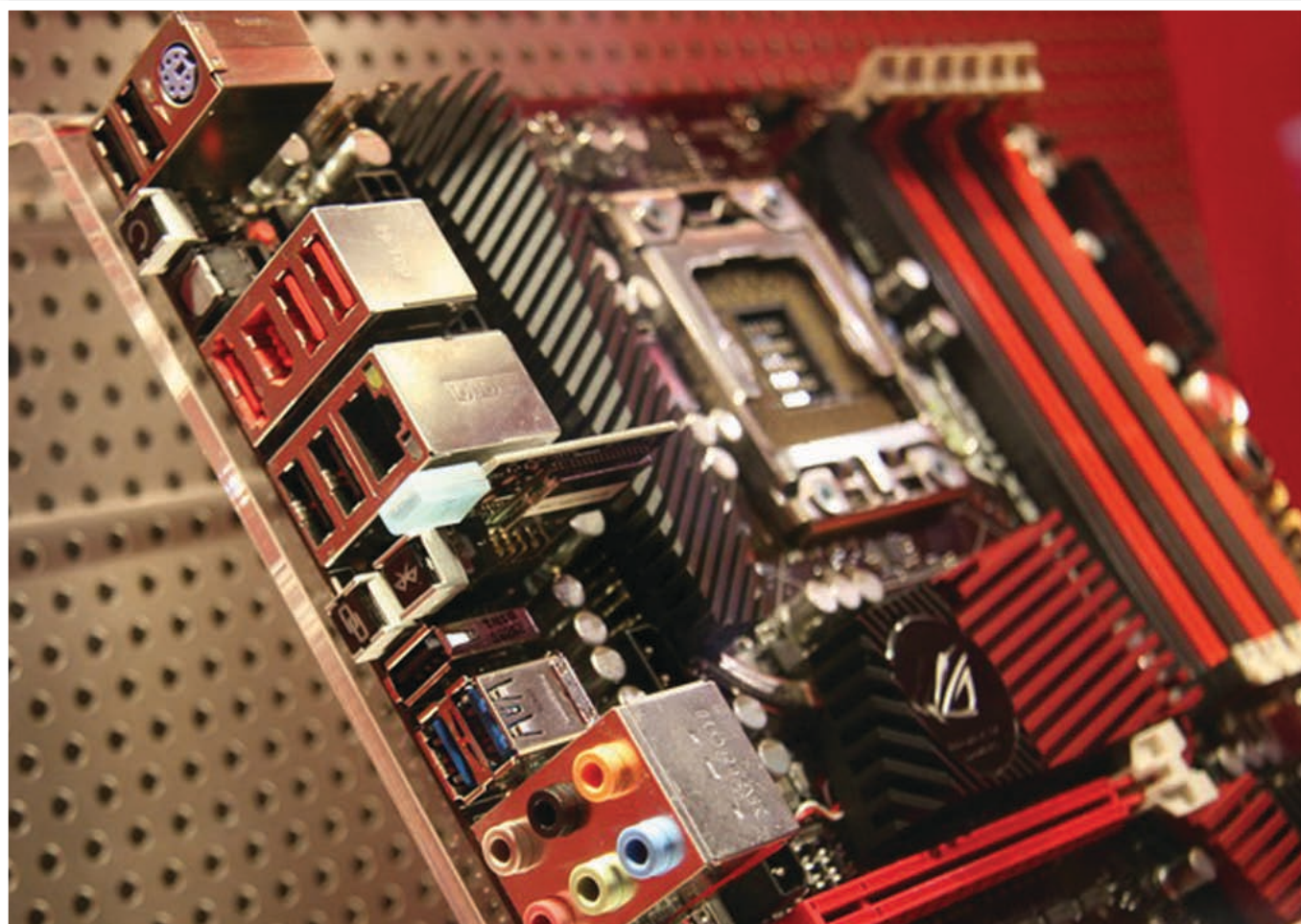
www.telix.rs

TELEX d.o.o. - uvoznik i distributer
PREDUZEĆE ZA RAČUNARSKI INŽENJERING
Futoški put 4, Novi Sad
Tel: 021 489 0 489 Fax: 021 489 0 444
info@telix.rs



GIGABYTE SPREMA MINI-ITX PLOČU SA ČIPOM H55 I USB 3.0

Gigabyte otkriva skori izlazak svoje ploče kompaktnog mini-ITX formata zasnovane na Intelovom čipu H55, prilično bogate korisnim funkcijama. Model H55N-USB3 ima podnožje LGA 1156 za Core i3/i5/i7 procesore, dva DDR3 slotova za memoriju, četiri SATA porta, PCI Express x16 slot i, kao što se može zaključiti iz imena ploče, USB 3.0 konektore (dva komada), koje najverovatnije obezbeđuje NEC-ov sada već slavni kontroler. Nova ploča sadržaće i gigabitni LAN priključak, 7.1 zvuk, eSATA port i tri video izlaza (D-Sub, DVI i HDMI). Početak prodaje očekuje se sredinom aprila.



KOMPLETNE SPECIFIKACIJE FERMIJA NAJZAD OTKRIVENE

Nvidia najzad otkriva kompletne specifikacije svojih kartica kodnog imena Fermi. GeForce GTX 470 imaće preporučenu cenu od 349 dolara, a grafički čip sadržaće 448 CUDA jezgara, frekvenciju od 607 MHz za jezgro i 1215 MHz za šejdere, kao i 1280 MB GDDR5 memorije na efektivno 3348 MHz i 320-bitnu memorijsku magistralu. Potrošnja će se kretati do 225 W u opterećenju.

Jači i skuplji GeForce GTX 480 koštaće najmanje 499 dolara, a specifikacije su sledeće: GPU ima 480 CUDA jezgara i frekvencije od 1041 MHz za šejdere i 700 MHz za ostatak čipa, zatim 1536 MB GDDR5 memorije na efektivno 3696 MHz i 384-bitnu magistralu. Sve ovo bi trebalo da troši najviše 250 W. Obe kartice imaju podršku za 3-way SLI, a traže i dodatno napajanje preko dva PCIe naponska konektora (6-pinski na GTX 470, 8-pinski na GTX 480). Kuleri prekrivaju i susedni slot na ploči, a od Nvidijinih tehnologija tu je podrška za CUDA, PhysX i 3D Vision Surround. Obe kartice sigurno imaju dva DVI izlaza i jedan HDMI, uz opcione dodatne konektore zavisno od proizvođača.



ASUS PREDSTAVIO PLOČU RAMPAGE III EXTREME

ASUS je predstavio novu ploču svoje top klase, model Rampage III Extreme zasnovanu na kombinaciji Intelovih čipova X58 i ICH10R. Ploča sadrži podnožje LGA 1366 i podržava predstojeće šestojezgarne Core i7 procesore, što će zadovoljiti najzahtevnije potrebe vlasnika desktop računara. Ploča koristi najnoviju verziju ASUS-ovog sistema ROG Connect i RC Bluetooth za daljinsku kontrolu i overklok računara, a USB BIOS Flashback daje mogućnost jednostavnog instant flešovanja novih verzija BIOS-a. Tu su dodatne tehnologije za stabilizaciju napona i smanjenje latencija, a ukupno rasipanje toplote unapređeno je za 30% u odnosu na tradicionalne MOSFET-ove, uz temperaturnu provodljivost veću za 40% korišćenjem FET+ u konstrukciji. Ploča je opremljena i sa dva USB 3.0 konektora i dva SATA 6 Gbps priključka, a izlazak se očekuje tokom marta.





MSI PREDSTAVIO POSLOVNI LAPTOP SA CORE I5

MSI je najavio svoj novi laptop namenjen poslovnim korisnicima. U pitanju je model P600, težak oko 2,4 kg, sa ekranom dijagonale 15,6 inča, koji sadrži procesor Core i5 još uvek nepoznate oznake i trebalo bi da bude veoma brz za ovu klasu računara. Poslovni korisnici ceniće prisustvo čitača otisaka prstiju, a vrlo značajna stvar je i prisustvo osmočelijske baterije koja bi trebalo da omogući rad do osam sati sa jednim punjenjem. Tu je još i touchpad sa multi-touch podrškom, kao i web kamera od 1,3 megapiksela. Cena bi trebalo da bude na prihvatljivom nivou zahvaljujući korišćenju Intelove integrisane grafike i DVD rezaču, a ekran ima pozadinsko LED osvetljenje i prikazuje rezoluciju od 1366x768 tačaka. MSI nije otkrio kada će se novi laptop pojaviti u prodaji, ali će verovatno u bliskoj budućnosti izbaciti najave za pojedinačna tržišta.



POWERCOLOR IZBACUJE RADEON HD 5770 EYEFINITY 5

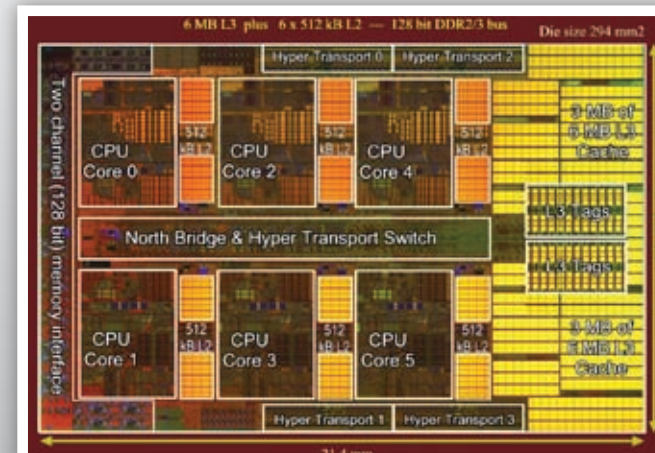
PowerColor je zvanično predstavio novi Radeon HD 5770 Eyefinity 5, prikazan pre nekoliko nedelja na CeBIT-u. Kartica je hibrid ranije predstavljenog HD 5870 Eyefinity 6 i regularnog Radeona HD 5770, s tim što ima "samo" pet mini DisplayPort konektora. Ciljna grupa ove kartice su dizajneri i kućni korisnici kojima je potrebno više od dva monitora za istovremeni rad, pošto performanse Radeona HD 5770 svakako nisu dovoljne za igranje u Eyefinity režimu na više monitora.

PowerColor HD 5770 Eyefinity 5 je po ostatku specifikacija sasvim standardan, pa ima 800 Stream procesora, gigabajt GDDR5 memorije na 4,8 GHz i GPU koji kuca na 850 MHz. Tu je poznati Arctic Cooling kuler i cena koja će biti oko 25 evra veća od regularnog modela, pa će kartica koštati između 150 i 160 evra, zavisno od distributera i tržišta.

GIGABYTE NEHOTICE OBJAVIO BRZINE ŠESTOJEZGARNIH PHENOMA II

Gigabyte je juče objavio listu podržanih modela AMD procesora u novim BIOS-ima svojih ploča, pa je nehotice otkrio tačne oznake i frekvencije nadolazećih šestojezgarnih Phenom II procesora. Tako će X6 1035T raditi na 2,6 GHz, model X6 1055T na 2,8 GHz, a najbrži X6 1075T na 3 GHz.

Ove frekvencije su solidno niže od onih kod najbržih Intelovih procesora Core (najbrži i7-980X radi na 3,33 GHz), ali to ne mora obavezno značiti i slabije performanse. Novi 45-nanometarski šestojezgarci imaju i 9 MB trećestepene keš memorije i integrisani DDR3 memorijski kontroler, a izlazak se očekuje tokom aprila. Ni cene nisu poznate, ali se pretpostavlja da će biti niže od odgovarajućih konkurentskih modela.





ASUS NUDI WORLD OF WARCRAFT UZ GEFORCE GT 240 I GTS 250

Asus uz nove primerke svojih kartica GeForce GT 240 i GTS 250 nudi probne 14-dnevne verzije Blizzardove hit onlajn igre World of Warcraft. Pored igre, u paketu stiže i karton koji možete zakačiti za kvaku, tako da će svako ko prođe pored vrata vaše prostorije znati čime se zimate.

Registracioni brojevi za probne verzije WoW-a mogu se iskoristiti do 31. jula, a dobijaju se uz modele kartica ENGTS250 DK/DI/1GD3/WW, ENGTS250/DI/1GD3/WW, ENGTS250 DK/DI/512MD3/WW, ENGTS250/DI/512MD3/WW i ENGT240/DI/1GD5/WW (odnosno, sve koje imaju "WW" na kraju). Važe samo na američkom i evropskim tržištima, a što se tiče specifikacija kartica, one su potpuno standardne.

NVIDIJINI PARTNERI IMAĆE SLOBODU OKO DIZAJNIRANJA GTX-A 470

NVidijini partneri dobijaće gotove kartice GeForce GTX 480 sa referentnim kulerom, preko koga će lepiti svoje nalepnice i prodavati ih pod sopstvenim brendom, ali će imati priličnu slobodu oko dizajniranja slabije verzije Fermija, GTX 470, prenose industrijski insajderi.

Nestandardne verzije ovih kartica verovatno se neće pojaviti odmah po izlasku, ali se svakako može očekivati talas vrlo interesantnih modela sa efikasnijim hlađenjem i podignutim frekvencijama. Ostaje još samo da sačekamo početak aprila.



USKORO STIŽE NAJBRŽI DVOJEZGARNI CORE I5 NA 3,6 GHz

Intel se sprema za skoro izbacivanje najbržeg procesora familije Core i5, modela i5-680 na 3,6 GHz, koji će se proizvoditi u 32-nanometarskom tehnološkom procesu i trošiti najviše 73 W, što je vrlo impresivna efikasnost s obzirom na prilično visoku frekvenciju. Procesor će imati ukupno pola megabajta drugostepene i 4 MB deljene trećestepene keš memorije, kao i integrisanu grafiku na 733 MHz. Uz podršku za dvokanalni rad DDR3-1333 memorije, predpostavlja se da će se cena ovog modela kretati oko 240 evra, što nije naročito pristupačno s obzirom da se ipak radi o dvojezgaru.

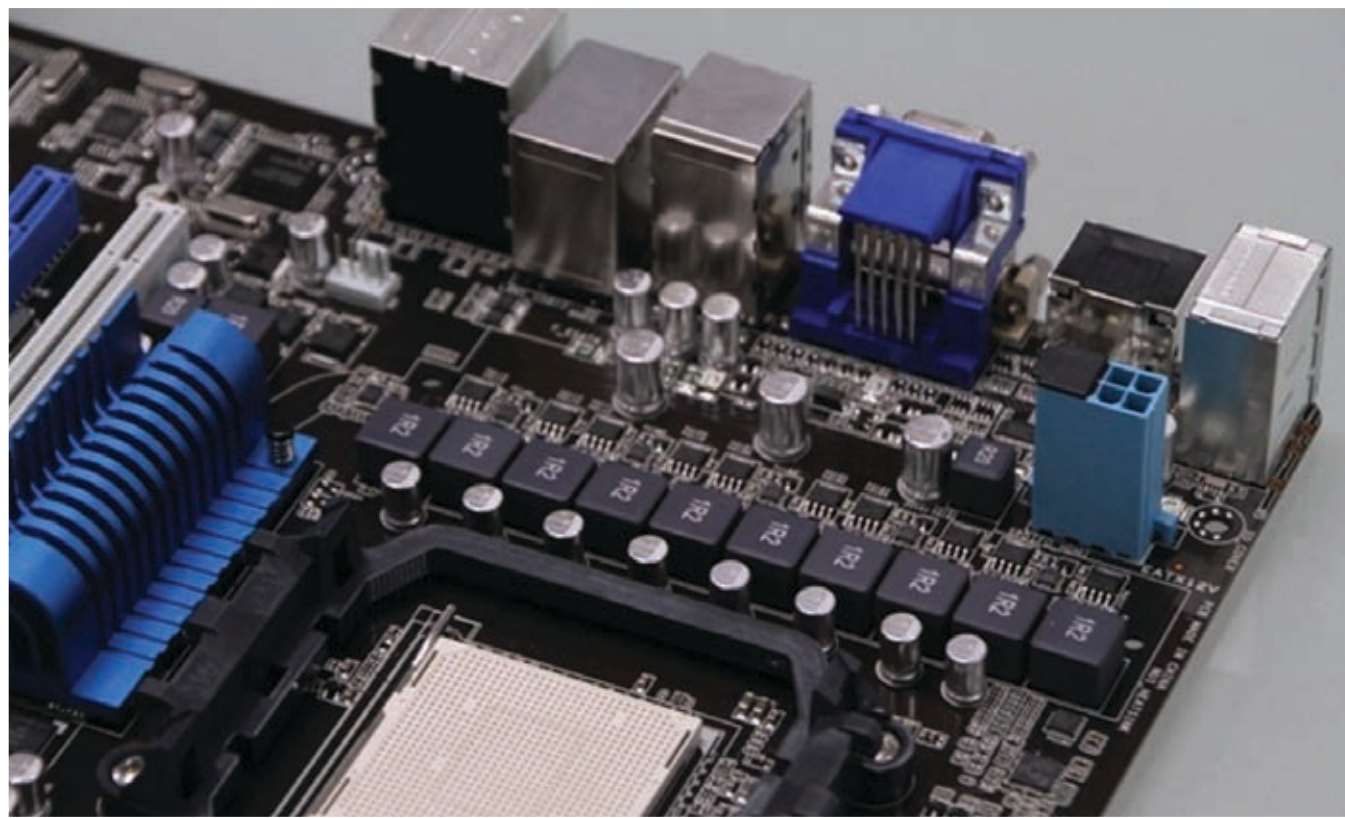
Pored ovog modela, Intel sprema i četvorojezgarac Core i7 870s, energetske efikasniju verziju postojećeg modela 870, kome će potrošnja biti spuštена na 82 W, a frekvencija na 2,67 GHz. Podsetimo, regularni 870 radi na 2,93 GHz i troši do 95 W. Tačan datum izlaska i cena ovog modela nisu otkriveni, ali će verovatno koštati preko 400 evra.



ASUS PREDSTAVIO LINIJU PLOČA M4A89 SA OTKLUČAVANJEM JEZGARA

ASUS je predstavio novu liniju matičnih ploča M4A89 zasnovanu na seriji čipova AMD 800. Nova linija prva je na tržištu koja zvanično podržava otključavanje jezgara na dvojezgarnim i trojezgarnim Athlonima II i Phenomima II putem posebnih opcija u BIOS-u. Nova linija takođe podržava nadolazeće šestojezgarne Phenome II, a sadrži SATA 6 Gbps i USB 3.0 kontrolere za predstojeće uređaje visokih brzina transfera. Tu je još i podrška za CrossFire i hibridni CrossFire, a naponska sekcija je 8+2-fazna što obezbeđuje visok overklok potencijal.

ASUS je takođe objavio i listu svih svojih modela koji će putem osveženog BIOS-a dobiti zvaničnu mogućnost otključavanja ispravnih jezgara na AMD procesorima.

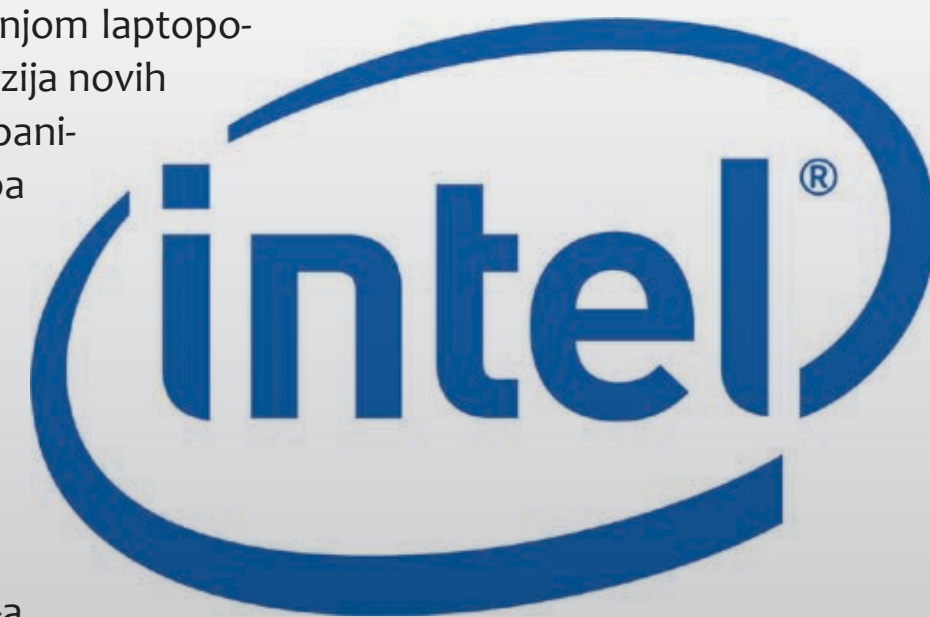


INTELU PRETI NESTAŠICA MOBILNIH CORE I3/I5/I7 PROCESORA

Insajderi iz kompanija koje se bave proizvodnjom laptopova kažu da Intelu preti nestašica mobilnih verzija novih Core i3, i5 i i7 procesora, jer su pojedine kompanije, poput Acera, naručile ogromne količine pa će manji proizvođači morati znatno duže da čekaju na svoje narudžbine.

Acer je naručio velike količine ponajviše za svoju novu liniju TimelineX, za koju obećava da će biti veoma tanka i prenosiva, ali sa procesorima uporedivim sa desktop računarima, dok su i ostali veliki proizvođači poput Dell-a, HP-a, Lenovo i Toshiba obezbedili svoje narudžbine.

Zbog toga će novi proizvodi firmi sa manjim udelom na tržištu, kao što je Apple, morati da sačekaju. Iz Applea već devet meseci nije izašla nova generacija MacBook Pro računara, a vrlo je verovatno i dodatno odlaganje do izlaska nVidia Optimus tehnologije.



OBOREN REKORD SA KARTICOM ASUS EAH5850 U SRBIJI

Domaći overklokeri iz tima HW GURUS su oborili svetske rekorde u programima 3Dmark 03, 05, 06 i Vantage u kategoriji ATI 5850 grafičkih karti. Za ovaj poduhvat naši overklokeri su koristili ASUS EAH5850/2DIS/1GD5 grafičku kartu koja se pokazala kao odlična za obaranje svetskih rekorda, kao i novi 6-jezgarni procesor Intel Core i7 980X. Posle preko 30 utrošenih litara tečnog azota i odličnih primeraka hardvera u kombinaciji sa velikim iskustvom naših najtrofejnijih overklokera, odlični rezultati bili su neminovni. Dobili smo informaciju da bi naša ekipa trebala da ponovi sve testove ponovo na novoj ASUS Rampage III Extreme matičnoj ploči i nadaju se još boljim rezultatima.





Da li ste znali da na svetu postoji preko 30,000 razlicitih vrsta orhideja, da je veštacki stvoreno još preko 100,000 vrsta, da se one smatraju najsavršenijim primerkom cvetne evolucije na planeti i da je jedna od najpoznatijih vrsta orhideje zapravo - vanila?

Nismo ni mi.

Ali smo videli na Wikipediji.

www.tech-industry.com

ENCIKLOPEDIJA ŽIVOTINJA

Dolazim ja tako jednom prilikom kući, i onako, standardno, malo odmaram, malo gledam Slagalicu, radujem se svakom Milkinom (Milčinom?) pojavljivanju na malim ekranima, standardni dan. Kad, u jednom trenutku dolazi moja draga majka, i daje mi da pogledam neakve papire povezane u registratoru. Znači, sve standardno, registrator, sa onim metalnim u centru, papiri, rupe u njima, i na njima neke životinje...

M: Jao, vidi molim te šta su doneli danas, i kao besplatno poklonili.

J: Šta?

M: Pa ovu enciklopediju („enciklopediju“ - mislim se ja) i ranac.

Pogledam ja ranac, standardni neki „2 evra sa buvljaka“, ali šta sad, poklonu se u zube ne gleda, kaže naš narod.

M: I sad, imaš ovako ovu enciklopediju...

J: A da probamo da je zovemo registrator?

M: ... i onda tu imaš životinje. Vidiš, evo, ima polarni medved, pa onda

žirafa... I sad, oni ti poklone ovaj prvi deo, a ti posle dokupljuješ koliko hoćeš i koliko možeš mesečno, nove životinje, i tako ih skupljaš u jednu veliku enciklopediju.

Dok ona to tako priča, ja se u sebi mislim - „ko može da nasedne na ovako nešto, i da uopšte pomisli da krene da skuplja papire koje stavlja u registrator“

M: ... pa sam ja mislila da krenem to lepo da kupujem!

J: ...

M: Šta?

J: ...

M: Pa baš je super!

J: uuuuuffff ... a ajde mi reci, molim te, šta će ti to?

M: Pa lepo je, da skupljam, da imamo!

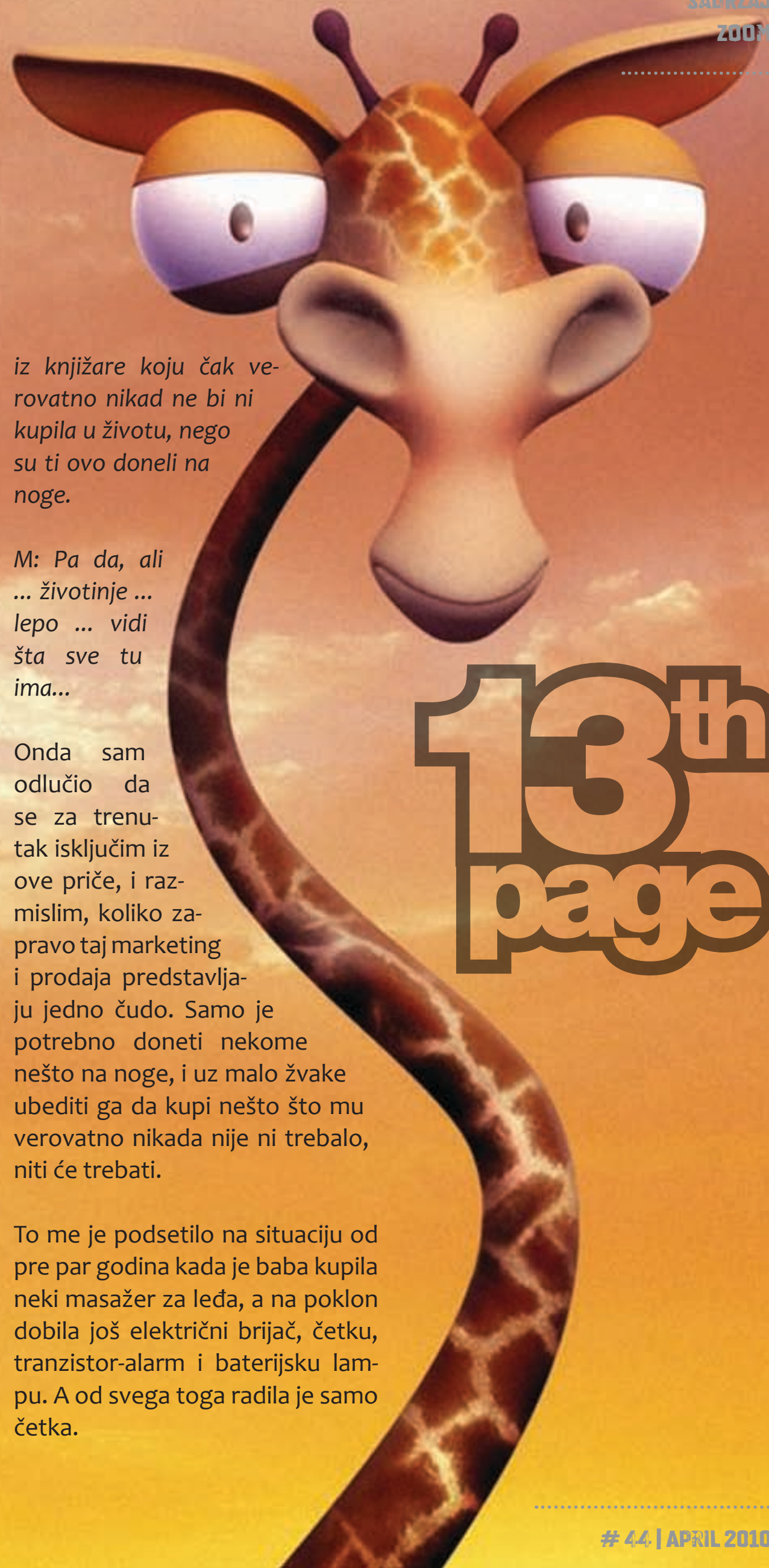
J: Ali jel ti kapiraš da je to najgluplji mogući registrator, sa ko zna kakvim podacima? I da ćeš verovatno dati mnogo više nego za neku standardnu enciklopediju životinja

iz knjižare koju čak verovatno nikad ne bi ni kupila u životu, nego su ti ovo doneli na noge.

M: Pa da, ali ... životinje ... lepo ... vidi šta sve tu ima...

Onda sam odlučio da se za trenutak isključim iz ove priče, i razmislim, koliko zapravo taj marketing i prodaja predstavljaju jedno čudo. Samo je potrebno doneti nekome nešto na noge, i uz malo žvake ubediti ga da kupi nešto što mu verovatno nikada nije ni trebalo, niti će trebati.

To me je podsetilo na situaciju od pre par godina kada je baba kupila neki masažer za leđa, a na poklon dobila još električni brijač, četku, tranzistor-alarm i baterijsku lampu. A od svega toga radila je samo četka.



13th page



KINGSTON NAJAVLJUJE NAJBRŽU DDR3 MEMORIJU DO SAD

Kingston prestiže ponudu firme Corsair i najavljuje do sada najbržu DDR3 memoriju za desktop računare, koja radi na neverovatnih 2400 MHz. Komplet HyperX modula od 2x2 GB dobio je Intelovu XMP validaciju i testiran je na brojnim pločama sa P55 čipsetom i Core i7 800 procesorima. Latencije nisu naročito zategnute i iznose 9-11-9-27 uz 2T i napon od 1,65 V. Prodaja kreće od aprila, ali cena nije najavljena. Ne treba očekivati da će biti niska, pošto komplet od 4 GB na 2133 MHz kod nas košta 400 evra.

MSI NAJAVIO IGRAČKI LAPTOP GE700

MSI je najvio GE700 sa 17.3-inčnim ekranom i uglačanom srebrnom spoljašnjošću nalik na Mac laptopove. Zasnovan je na Core i5 procesoru, neodređenoj količini DDR3 memorije, jednom ili dva hard diska od najviše 1 TB i Radeonu HD 5730 sa 1 GB sopstvene memorije. Ostatak čine čitač kartica, HD web kamera, gigabitni LAN, WiFi i Bluetooth 2.1, dok se za napajanje brine 6-čelijska ili 9-čelijska baterija. Laptop stiže sa tehnologijom za uštedu energije ECO Engine, a tu je i GPU Boost za smanjenje potrošnje prilikom manje potrebe za jakim grafičkim performansama. Datum izlaska i cena nisu otkriveni.

NVIDIA DONOSI 3D U DNEVNU SOBU POMOĆU 3DTV PLAY-A

NVidia je predstavila softverski paket za HTPC računare opremljene GeForce čipovima, koji omogućava reprodukciju 3D slike na 3D-kompatibilnim televizorima sa HDMI 1.4 ulazom, kao što su novi LCD modeli iz Samsunga i Sonija i novi Panasonic VIERA plazma televizori. Sistem 3DTV Play funkcioniše sa bilo kojim 3D naočarima i ne traži nikakva specijalna podešavanja za igre i filmove. Ovaj softverski paket besplatan je za one koji su već kupili komplet GeForce 3D Vision Kit za svoje igračke računare, dok cena za ostale iznosi 40 dolara.

APPLE ZAMENJUJE IPAD-OVE SA NEISPRAVNIM BATERIJAMA ZA 99 DOLARA

Apple je najvio program zamene neispravnih baterija za iPad, a ono što je interesantno je da će kompanija, ukoliko vlasnik uređaja to želi, zameniti kompletan iPad sa neispravnom baterijom za novi, po ceni od 99 dolara. Na tu cifru treba dodati i troškove slanja, a Apple preporučuje bekapovanje i sinhronizaciju podataka, jer to njihov servis neće raditi za korisnike. U ostalim vestima, časopis Fortune saznaje da je Apple prodao čak 90 hiljada iPad računara u toku prvih šest sati nakon izlaska, s tim da je najprodavaniji bio model od 16 GB sa WiFi-jem. Za vreme prva 24 sata, brojka se popela do 120 hiljada, a prvobitne najave spominjale su 50 hiljada za prva dva sata i 75 hiljada za prva 4,5 sata. Cifre nisu zvanične, ali ako su makar približne, Apple će se oglasiti zvaničnom objavom o ekstremno dobrom početku prodaje.





MICROSOFT KAŽE DA XBOX-U 360 NE TREBA BLU-RAY

Sajt CVG objavljuje intervju sa Stephenom McGill-om iz Microsoft Xbox and Entertainment divizije, koji kaže da je budućnost distribucije igara u digitalnom downloadu, a ne u Blu-ray diskovima. McGill kaže da kompanija nema nameru da ubacuje Blu-ray čitač u konzolu, i ističe da je Xbox 360 prva i jedina konzola koja nudi instant 1080p streamovanje filmova sa interneta. Microsoft je nedavno trpeo pritisak zbog relativno malog kapaciteta dual-layer DVD diska u poređenju sa Blu-rayom, naročito nakon što je kompanija Capcom saopštila da je morala da izbacuje sadržaj iz nadolazećeg Lost Planeta 2 za Xbox 360, zbog nedostatka prostora. Developeri God of Wara III nedavno su rekli da igra najverovatnije ne izlazi za 360, jer PS3 izdanje zauzima dobar deo dvoslojnog Blu-ray-a od 50 GB.

U ostalim vestima, NPD Group kaže da je u Americi u februaru Xbox 360 prešišao ostale konzole po broju prodatih primeraka, pa je tako prodato 422.000 Microsoftovih konzola, 397.900 komada Nintendo Wii-ja i 360.100 PlayStationa 3.

ARCTIC COOLING PREDSTAVIO ACCELERO XTREME 5870 I 5970

Švajcarski Arctic Cooling izbacio je dva nova kulera Accelero XTREME, jedan namenjen upotrebi sa Radeonom HD 5870 a drugi sa HD 5970. Oba sadrže tri 92-milimetarska ventilatora koja se okreću na 900 do 2000 obrtaja u minutu, a takođe imaju i nanešenu termalnu pastu MX-2, dok su razlike u dimenzijama. Kuler za slabiju karticu veličine je 290 x 104 x 56 mm i ima pet toplotnih cevi uz 84 aluminijumska rebra, dok je onaj za HD 5970 dva milimetra deblji pa je velik 290 x 104 x 58 mm, uz osam toplotnih cevi i 119 rebara. Accelero XTREME 5870 izlazi u aprilu po ceni od oko 68 dolara, dok Accelero XTREME 5970 stiže u maju i koštaće 77 dolara. Garancija traje šest godina.



GLASINE O MULTITASKINGU NA IPHONE OS-U 4.0

Sajt AppleInsider prenosi najnovije glasine sa interneta, koje kažu da će iPhone OS 4.0 napokon omogućiti regularno multitaskovanje aplikacija, uključujući i one koje nije napravio Apple (trenutna verzija ograničava multitasking na nekoliko Appleovih programa). Pored toga, verzija 4.0 pozajmiće i pojedine elemente interfejsa Mac OS X-a zarad udobnijeg pokretanja i prebacivanja između više aplikacija. Postojeći iPhone OS je zapravo sposoban za multitasking, ali je Apple tu mogućnost zaključao i ona je u potpunosti dostupna samo na hakovanim ("jailbreak-ovanim") telefonima. Nedostatak punog multitaskinga na iPhoneu iskoristili su drugi proizvođači telefona koji tako svoje aparate reklamiraju kao "bolje od konkurencije". Novi OS bi trebalo da izađe na leto, kao što je bio slučaj i sa svim prethodnim verzijama.





NOKIA SMATRA DA ĆE SE SYMBIAN^3 ISTAĆI DOBRIM MULTITASKOVANJEM

Podpredsednik Technology Managementa u Nokiji, David Rivas, priredio je demonstraciju interfejsa novog Symbian^3 operativnog sistema u San Francisku ranije ove nedelje. Prvi telefoni iz Nokije sa novim operativnim sistemom koji je sada potpuno open-source trebalo bi da se pojave tokom ove godine. Tokom prezentacije koja se prvenstveno fokusirala na prilagodivost interfejsa, Rivas je rekao da se Nokia nada kako će se Symbian^3 u odnosu na konkurenciju istaći naprednim multitaskingom, i istakao kako njihovi smart telefoni mogućnost multitaskovanja imaju već nekoliko godina, očigledno aludirajući na Appleove aparate.



I-O DATA SPREMIO 12-BRZINSKI BLU-RAY SNIMAČ

I-O Data najavljuje novi interni Blu-ray snimač sposoban za narezivanje jednoslojnih i dvoslojnih BD-R diskova dvanaestostrukom brzinom. Drajv koristi SATA interfejs, ima 4 MB bafera, a pored osnovne brzine, ostatak specifikacija nije tako impresivan: 2x za izbrisive BD-RE diskove, 16x za DVD-ove i 48x za CD-ove. Ovaj model, tačne oznake BRD-SH12B, koštaće oko 315 dolara.

UNREAL ENGINE 3 DEMO NA PALM WEBOS-U

Palm je na Game Developers konferenciji ove nedelje demonstrirao svoj Palm webOS na kome je radio Epic Gamesov Unreal Engine 3, koji se inače koristi za grafiku i fiziku u igrama kao što su Gears of War i Unreal Tournament 3. Kompanija kaže da je uspela da napravi radnu verziju endžina za webOS nakon samo dve nedelje pošto su dobili test verziju Unreal Development Kit-a. U odnosu na prethodnu verziju ovog endžina koja je svojevrmeno demonstrirana na iPhoneu, webOS izdanje korisnicima omogućava da konkretnu igru multitaskuju sa drugim programima, sa sve thumbnailom koji će se osvežavati svake sekunde. Palm je nedavno najavio svoj Plugin Development Kit, skup alata kojim će developeri moći da konvertuju svoje iPhone igre u webOS format za samo nekoliko dana. U ostalim vestima, NPD Group kaže da je u Americi u februaru Xbox 360 prešao ostale konzole po broju prodatih primeraka, pa je tako prodato 422.000 Microsoftovih konzola, 397.900 komada Nintendo Wii-ja i 360.100 PlayStationa 3.

XXI VEK

JOŠ UVEK NEMATE INTERNET PREZENTACIJU?



WWW.TESLIKS.RS

011 38 61 064

065 67 66 167

OHRIDSKA 15, 11000 BEOGRAD

FLASH!



VALVE PLANIRA MIKROTRANSAKCIJE U STEAMU

Nova brošura za Valveov razvojni komplet Steamworks kaže da će nadolazeće igre koje koriste ovaj sistem moći da primenjuju sistem mikrotransakcija, odnosno da će igrači u njima moći da prodaju predmete (npr. mačevi u fantastijskim igrama i slično), a za pare brine se Steam koji će u pozadini skidati pare sa kartice koju je igrač registrovao.

LORD OF ULTIMA OTVORENA BETA

EA Phenomic-ova najnovija onlajn strategija koja se igra iz web browsera, Lord of Ultima, ušla je u fazu otvorenog beta testa, pa je sada možete isprobati na <http://bit.ly/by4Hos>. U igri je cilj napraviti sopstveni grad i sarađivati sa hiljadama drugih igrača.



TEAM FORTRESS 2 SIDE-SCROLLER MOD

Pojavila se nova modifikacija za Team Fortress 2, kojoj će se zasigurno obradovati jedna osoba na našem forumu, a možda čak i dve: The Great Class Dash je horizontalno skrolujuća pucačina na temu popularne Valveove multiplejer igre, koja je pritom zadržala sav vizuelni duh originala. Budite treća osoba i isprobajte taj mod na <http://bit.ly/cBoLVm>



THE SETTLERS 7 DEMO

Izašla je demo verzija novih Settlersa, teška 2,6 GB i na najmanje dva jezika (ne kaže se tačno koja, ali je demo predstavljen kao višezječan).

Demo verzija koristi Ubisoftovu zaštitu koja traži konstantnu internet konekciju tokom igranja, a isti slučaj biće i sa punom verzijom igre. Demo nije naročito zahtevan, mada iznenađuje to što se kao minimum navodi 2 GB RAM-a (ostatak specifikacija nije tako strašan i uključuje Pentium 4 na 2 GHz i DirectX 9.0c grafiku sa 256 MB video memorije).

Download
<http://bit.ly/aVEml>





IZAŠAO PAKET MAPA ZA ALIENS VS PREDATOR

Steam javlja da je izašao novi paket mapa za igru Aliens vs Predator, koji se zove Swarm Map Pack i, pomalo iznenađujuće, nije besplatan već za njega valja iskeširati šest evra. Unutra se nalaze dve nove mape za režim Survivor i dve multiplejer mape za šest onlajn režima.

Detaljnije na
<http://bit.ly/a49Aa6>

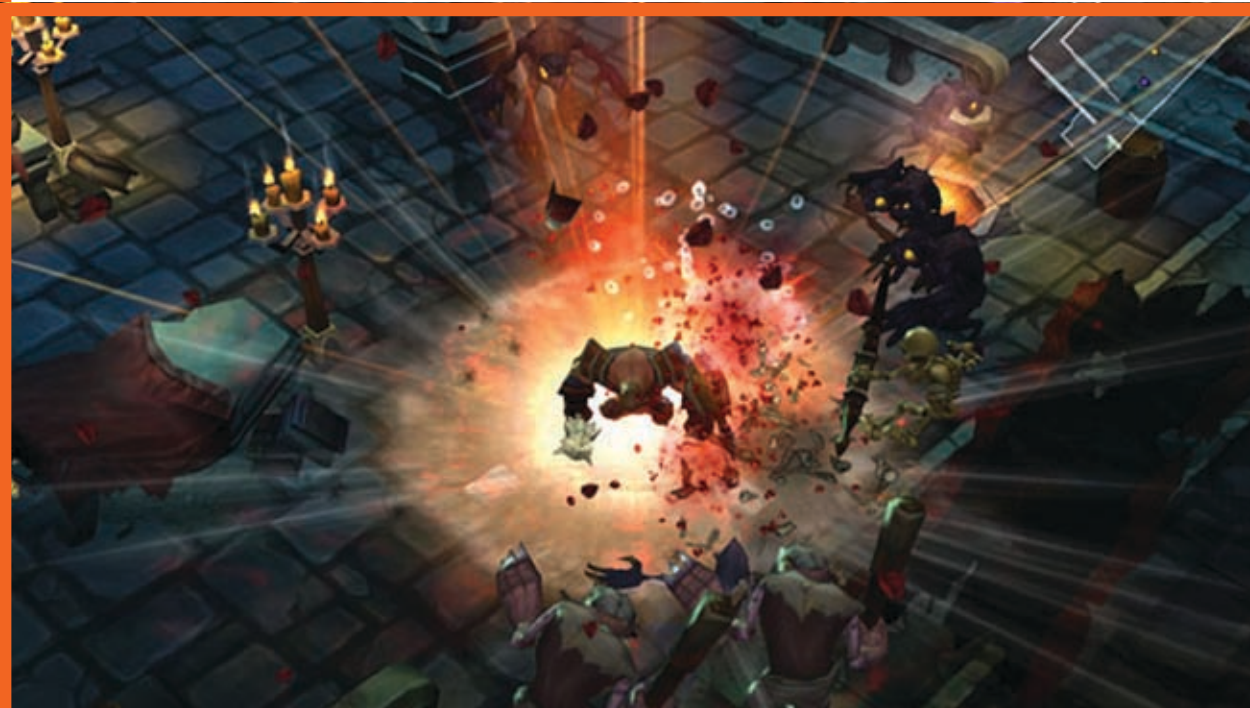


DIN'S CURSE DEMO

Soldak Entertainment nudi demo verziju svoje akcione RPG igre Din's Curse, koja nema vremenskih ograničenja tokom igranja osim što se ne može napredovati više od petog nivoa. Paket za Windows težak je skoro 100 MB i može se skinuti sa Gamershella.

NOVA VERZIJA MODIFIKACIJE TORCHLIGHTCAM

Ako vam se ne dopada fiksirana kamera u akcionoj rolplej igri Torchlight, onda možete isprobati novu modifikaciju za ovu igru, koja donosi mogućnost slobodnog rotiranja i zumiranja, kao i podešavanja kamere tako da prati položaj igrača. Linkove za download i YouTube demonstracioni klip možete naći na <http://bit.ly/9MMPg4>



NOVI PATCH ZA BAD COMPANY 2 SKLANJA SECUROM

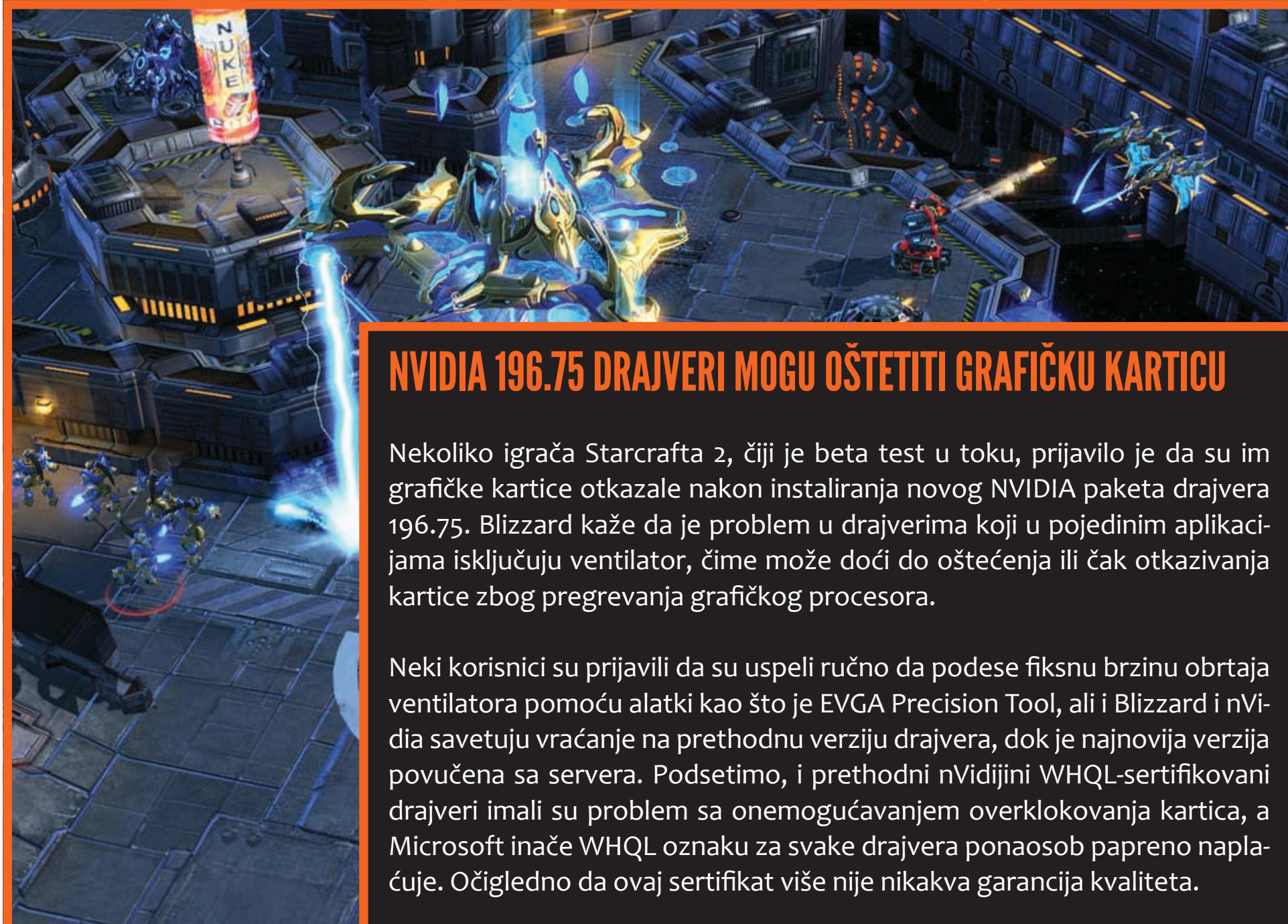
Sajt 1UP prenosi informaciju da bi sa novim patchem verzije 522175 trebalo da bude uklonjena SecuROM zaštita iz Steam verzije nove igre Battlefield: Bad Company 2, pa će ona nakon tog patcha koristiti samo Steam DRM autentifikaciju. Ipak, patch je napravio i nove probleme, a razvojni tim DICE kaže da radi na njihovom ispravljanju.





NEMA PC DEMOA NOVOG SPLINTER CELLA

Nakon Ubisoftove najave demo verzije novog Splinter Cell Convictiona, preko tweetera je pojašnjeno da demo stiže samo za Xbox 360 ali ne i za PC, verovatno zbog teškoća njegove realizacije pošto igra koristi nov sistem zaštite kao onaj u Assassin's Creedu 2.



NVIDIA 196.75 DRAJVERI MOGU OŠTETITI GRAFIČKU KARTICU

Nekoliko igrača Starcrafta 2, čiji je beta test u toku, prijavilo je da su im grafičke kartice otkazale nakon instaliranja novog NVIDIA paketa drajvera 196.75. Blizzard kaže da je problem u drajverima koji u pojedinim aplikacijama isključuju ventilator, čime može doći do oštećenja ili čak otkazivanja kartice zbog pregrevanja grafičkog procesora.

Neki korisnici su prijavili da su uspeli ručno da podese fiksnu brzinu obrtaja ventilatora pomoću alatki kao što je EVGA Precision Tool, ali i Blizzard i nVidia savetuju vraćanje na prethodnu verziju drajvera, dok je najnovija verzija povučena sa servera. Podsetimo, i prethodni nVidijini WHQL-sertifikovani drajveri imali su problem sa onemogućavanjem overklokovanja kartica, a Microsoft inače WHQL oznaku za svake drajvera ponaosob papreno naplaćuje. Očigledno da ovaj sertifikat više nije nikakva garancija kvaliteta.

NAJAVLJEN HUNTED: THE DEMON'S FORGE

Bethesda najavljuje novu akcionu kooperativnu fantazijsku igru sa pogledom iz trećeg lica, koju razvija studio inXile Entertainment, na čelu sa Brianom Fargom, koga znamo po takvim igrama kao što su Bard's Tale i Wasteland. U zvaničnoj PR objavi nema specijalnih detalja oko nove igre, ali zato ima <http://bit.ly/be5tHl>, gde kaže da se radi o "dark fantasy pucačini". Tu je i nekoliko screenshotova, kao i previewi koje su napravili Ars Technica i CVG nakon prezentacije iza zatvorenih vrata na skorašnjoj Game Developer konferenciji.



ZAŠTO SU ZATVORENI ENSEMBLE I PANDEMIC

Paul Bettner iz sada nepostojećeg studija Ensemble, odgovornog za strateške serijale Age of Empires i Age of Mythology, rekao je na Game Developer konferenciji da su za zatvaranje ovog studija zapravo krivi zaposleni u njemu, a ne korporativni rezon Microsofta. Paul kaže da je svaka igra koju su napravili radena duplo duže nego što je planirano i da je na kraju koštala duplo skuplje. Sa druge strane, tvrdi da su svi u tom studiju bili "radoholičari" i da su najbolji kadrovi prerano "izgoreli". Takođe, Carey Chico iz Pandemica, koji je sad u vlasništvu Electronic Artsa, kaže da kada firma ima sopstveni fond, onda će racionalnije da ga troši, dok u slučaju finansiranja od strane roditeljske firme nastaju razni problemi i "gubljenje kompasa".

POTVRĐEN DIRT 3

Codemasters je potvrdio da radi na trećem delu trkačkog serijala DiRT, a ono što je interesantno je da će je igra više pucati na britanski "ugodaj", jer autori kažu da je DiRT 2 bio previše "američki", uključujući i glavni meni koji je izveden kao kretanje kroz kamp prikolice i dvorište prepuno američkih red-neck seljobera.



THE OLD REPUBLIC JE NAJVEĆI BIOWAREOV PROJEKAT DO SADA

Eurogamer prenosi izjavu Erica Browna iz Electronic Artsa, koji kaže da je Star Wars: The Old Republic najveći projekat u istoriji kompanije Bioware, poredeći troškove razvoja sa Blizzardovim World of Warcraftom (za koga je u toku razvoja uloženo 100 miliona dolara), mada se ne kaže tačno koliko su EA i Bioware do sada potrošili. Znajući stari dobri EA, od tog novca najverovatnije je 70% opet otišlo na marketing a ostatak na razvoj.



MONKEY ISLAND 2 SPECIAL EDITION: LECHUCK'S REVENGE NAJAVLJEN ZA LETO

LucasArts najavljuje da će na leto izaći Monkey Island 2 Special Edition: LeChuck's Revenge, rimejk drugog dela ovog legendarnog avanturističkog serijala. Tu će ponovo biti remasterovana muzika, high-definition grafika, kompletni voiceoveri i hint sistem.

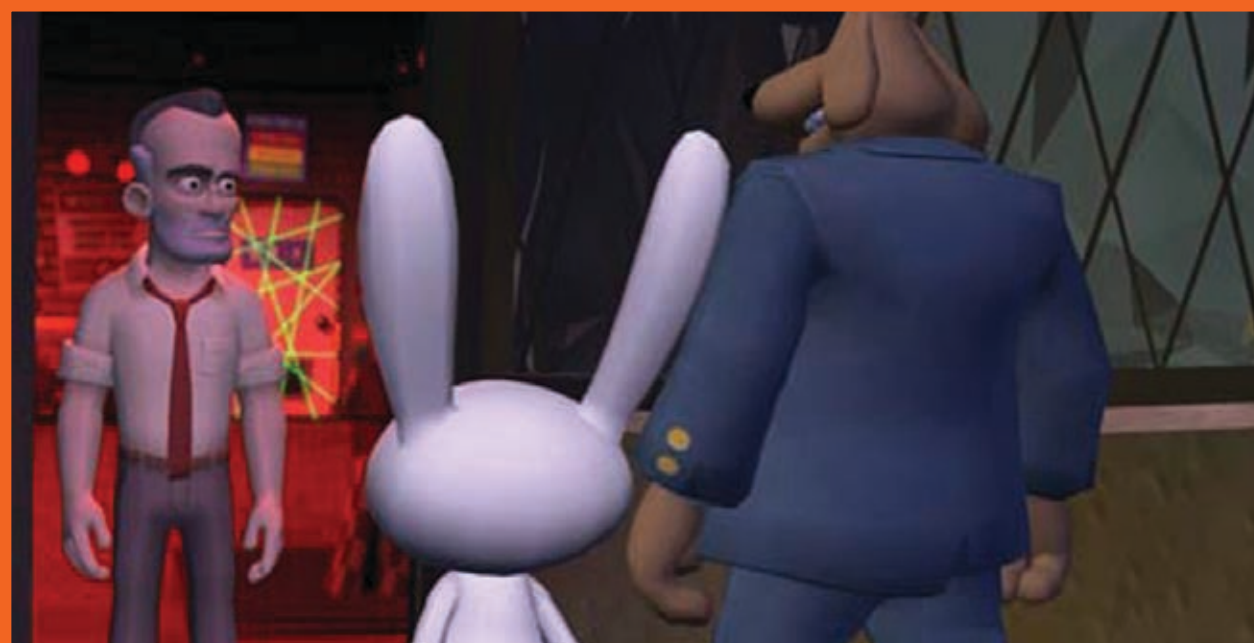
SERVIS ONLIVE KREĆE 17. JUNA

Na leto, odnosno 17. juna biće pokrenut kontroverzni servis za streaming igara zvani OnLive, iza koga stoje izdavači Electronic Arts, Ubisoft, Take-Two, THQ i Warner. Pretplata na ovaj servis košta 15 dolara mesečno i omogućava kupovinu ili iznajmljivanje igara (koje se dodatno plaćaju), a kako će među ponuđenim naslovima biti i novi Assassin's Creed 2 i Prince of Persia: The Forgotten Sands, jasno je da veliki izdavači nameravaju da stave tačku na offline igranje koje za njih znači samo jedno, a to je veliki broj piratskih kopija.

LARA CROFT PREVIEW

GameSpot je priredio preview najavljenog "reseta" franšize o Lari Kroft, čije se igre više neće zvati Tomb Raider. Sajt objavljuje i nekoliko screenshotova, a najinteresantnija stvar je što nova igra neće biti akcija iz trećeg lica, već će imati fiksiranu izometrijsku kameru! Detaljnije na <http://bit.ly/cDhPSt>





IZAŠAO SAM & MAX: BEYOND TIME

Atari objavljuje da je za PC i Nintendo Wii izašao Sam & Max: Beyond Time, druga sezona od pet epizoda avantura sa dvojcem sastavljenim od psa i zeca. U suštini se radi o kompilaciji ranije objavljivanih epizoda, a oni koji vole da kupuju igre na disku umesto sa interneta, sada će imati sve na jednom mestu.



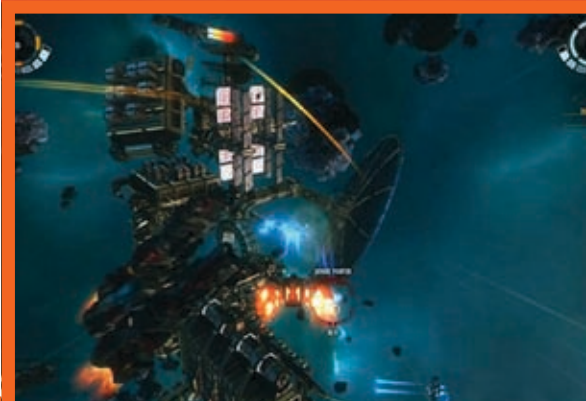
STEAM I LEFT 4 DEAD STIŽU NA MAC

Left 4 Dead blog objavljuje više detalja o jučerašnjoj najavi Mac izdanja Valveovog klijenta za Steam, kao i Mac verzija igara Left 4 Dead 1 i 2. Neće biti potrebno ponovo kupovati igru, jer će Steam nalog biti zajednički za sve platforme, pa će vlasnici Left 4 Deada 2 moći da ga igraju i na Windowsu i na Mac-u. Ovo bi trebalo da važi i za sve ostale igre koje se pojave u obe verzije



BLACK PROPHECY BIĆE BESPLATAN

Svemirska MMO igra Black Prophecy biće besplatna za igranje, kažu izdavač i razvojna kuća Reaktor Media. Zatvoreni beta test počinje sledećeg meseca, a autori se hvale neverovatnom otvorenosti sveta, krafteding sistemom, dijalozima koje će snimati profesionalni glumci i orkestralnim soundtrackom u trajanju od sat i po.



NAJAVLJEN I POTVRĐEN PORTAL 2

Za one koji su sumnjali, a i za one koji su verovali da će genijalna first person puzzle igra – Portal, dobiti ikada nastavak, evo jedne prelepe lepe vesti. Početkom marta (50g tačnije) je potvrđeno od strane Valve-a i Gejb Njuela da će se to sigurno i desiti krajem 2010. godine. Naravno, ne bi to bio Valve i ne bi to bio Portal da je sve tako jednostavno najavljeno. Naime, cela priča počinje prvog marta ove godine sa apdejtom prvog Portal-a koji dodaje nekolicinu radio predajnika kroz nivoe. A od tog trenutka, svi fanovi teorija zavere su slavili drugi Božić. Zašto? Pa gomila nagoveštaja o Portalu 2 je kodirano kroz morzeovu azbuku i još dosta drugih načina skrivanja “nevidljivih” poruka u normalne medije kao što su slike, audio i ostali formati. Bukvalno, prava zagonetka je napravljena u toj početnoj Portal 2 reklamnoj kampanji u vidu alternate reality game (ARG). A prvi deo te kompleksne priče se navodno završio 11og Marta, kada je Gejb dobio Poiner Award tokom Game Choice Awards fešte. On je i tada najavio Portal 2 zvanično, a u toku slajdšoua je iskočio BSOD koji je u zaglavlju imao GLaDOS umesto standardnog Windows teksta. Dalje je zaključeno da će naredni set zagonetki pojaviti na E3 sajmu. Pored hintova u apdejtovima, takođe je promenjen tj. dodat i novi kraj prvog Portala. A o samom Portalu 2 se ne zna mnogo, mada je nagovešteno pomenutim skrivenim porukama da će GLaDOS opet biti glavni antagonista, Chell će takođe biti tu, unapređena fizika i cake sa portal gun-om, a takođe se nejasno spominje mogućnost co-op gejملهja. Priča bi trebala da bude stotinama godina posle prvog dela, a navodno je prvi Portal u stvari bio demo celog koncepta i da će Portal 2 u stvari biti the real deal. Šta je istina, a šta ne, saznaćemo u narednih 8 meseci. Do tada, možete natenane pročitati sve o pomenutoj ARG igri i Portalu 2, videti popriličan broj zanimljivih slika i skrinšotova vezanih za isti na <http://bit.ly/bWlcsL>

KINGDOMS COLLIDE BETA ZA HL2

Pojavila se beta verzija nove modifikacije za Half-Life 2 zvane Kingdoms Collide, koja je smeštena u neodređeno fantazijsko okruženje i namenjena je za igranje u multiplejeru. Autori se hvale originalnošću i inovativnošću, kao i visokim stepenom balansiranosti i dobro izvedenom borbom koja će lepo funkcionisati u onlajn okruženju.

Poštovani KlanRUR članovi, obezbedite brz i stalan pristup Internetu!

Iskoristite sve povoljnosti specijalne ponude za korišćenje EUnetADSL usluge!

Za uspešan start, za sve Vas obezbedjen je besplatan Setup, ADSL oprema potrebnu za povezivanje Vašeg računara na Internet, do 20 minuta besplatnih razgovora mesečno ka inostranstvu i kao specijalna pogodnost

15% popusta za izabrani EUnetADSL paket.

Procedura prijavljivanja i aktivacije EUnetADSL servisa je vrlo jednostavna.
Potrebno da popunite OnLine ADSL formular koji se nalazi na internet adresi:
www.EUnet.rs ili da pozovete EUnet operatere na 0800 300 400 i ostavite potrebne podatke i navedete Promotivni kod "KLANRUR" koji je definisan samo za ovu akciju.

Kako bi Vam pomogli u izboru, navešćemo Vam dva karakteristična EUnetADSL paketa.
Navedena je redovna cena, specijalna cena sa uračunatim popustom definisanim za Vas i ušteda.

EUnet ADSL paket	Redovna cena mesečne pretplate	Cena sa popustom za članove sa PDV-om	Ušteda na godišnjem nivou
Surf2, 1024 Kbps, sa protokom do 2 GB	1190 din.	1011 din.	2142 din.
Flat 1024 Kbps bez merenja protoka	1450 din.	1232 din.	2610 din.

Požurite! Akcija traje do 28. Februara 2010. godine.

Za više informacija i detalje ponude obratite se EUnet Prodavcu Miloš Runjo, tel. 011 3305655



WES MASTERS EURO CUP #2

WES Masters Eurocup je online CS turnir sa nagradnim fondom od 3000 dolara. Murat Žumašević, poznatiji pod nadimkom Arbalet, stoji i iza ovog takmičenja pružajući finansijsku podršku. Pobjednik prvog Eurocupa u organizaciji WES-a bio je američki Team EG. Zbog velikog interesovanja, broj učesnika je povećan na 32. Osam ekipa će dobiti direktnu pozivnicu, a preostala mesta će biti popunjena putem kvalifikacija. Planirano je da se finalni deo održi 15. i 16. maja. Dva slota na turniru su predviđena za Balkan koji će imati svoje kvalifikacije u kojima će učestvovati i ekipe iz naše zemlje. Među direktno pozvanim timovima za balkanske kvalifikacije su PlayMore i 4glory, dok će ostale naše ekipe imati priliku da se probiju preko lokalnog kvalifikacionog turnira koji će biti održan početkom aprila.



NA'VI PROTUTNJAO KROZ HANOVER

Hanover i CeBit su već tradicionalno bili domaćini svetskog finala ESL Extreme Mastersa. Ukupan nagradni fond za 3 igre (CS 1.6, Quake Live i WoW) je bio 170 hiljada dolara. Na spisku učesnika su bile apsolutno najbolje ekipe i igrači. Quake Live turnir je doneo okršaj dvojice verovatno najboljih igrača. Cooler i rapha su dvaput odmerili snage. U grupnom delu je pobedio Rus, ali je Amerikanac trijumfovao kad je bilo bitnije i osvojio prvo mesto i ček na 10 hiljada dolara. Bronza je pripala av3k-u koji je bio bolji od Cypher-a. Međutim, pravo otkrovenje turnira je ukrajinski Natus Vincere (Na'Vi) koji je prvo u grupi iza sebe ostavio MYM i coL, a zatim rušio sve redom u eliminacijama. Prvo nemački mouz, zatim Team EG, a u finalu favorizovani fnatic. Treće mesto uzela je ekipa SK Gaming. U World of Warcraft najbolja je bila američka ekipa Team EG pobedivši Dignitas u finalu, dok je u korejskom duelu za bronzu bolja bila ekipa Buttonbashers.





EUFORIČNA ZAVRŠNICA NETPLUS TURNIRA

Bez obzira na neke sitnice koje su pokvarile opšti utisak, bilo bi pogrešno reći da je NetPlus vol.1 CS turnir završen neuspešno. Problemi sa HLTV i već standardno kukanje na računare ostaju u senci odličnih mečeva i dosta iznenađenja. Favorizovani bugarski timovi su ostali kratkih rukava ispavši neočekivano rano, a pobjedu je na kraju odnela eu4ia. Prvog dana je oduševio MITH koji je u osmini finala eliminisao 4glory nakon produžetaka (19:15), a zatim i bugarski InnerFire (16:12), dok je sMk izbacio srpsko-bugarski BRATQ. Drugog dana je prvo nastradala još jedna bugarska ekipa – HSBG, koju je izbacio srpsko-makedonski mix unnamed. Međutim, najjači utisak je ostavila pobjednička ekipa eu4ia. Prvo su lako izbacili PlayMore u ¼ finalu, a ni MITH im nije bio veći problem. U finalu su se sreli sa beogradskim sMk-om i još jednom prilično lako pobedili. U borbi za treće mesto MITH je savladao unnamed i tako na drugom turniru zaredom osvojio „bronzu“.



MATRIX GAMING CS VOL.2

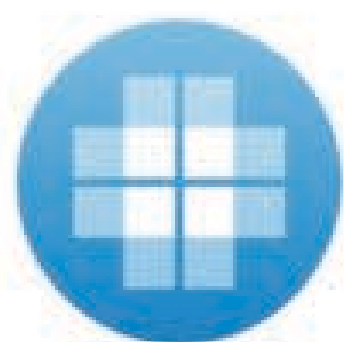
Krajem januara je uspešno organizovan prvi turnir u novosadskoj igraonici Matrix, a još tada je „palo“ obećanje da to neće biti i poslednji. Obećanje je ispunjeno, pa će 28. i 29. marta u Novom Sadu biti održan još jedan CS turnir. Iako je početno interesovanje bilo veliko, na kraju su se prijavile samo 24 ekipe. To ne znači da će izostati dobri mečevi, jer su među učesnicima 4glory, neWave (ex MITH), PlayMore, sMk, makedonski ENTITY... Bilo je predviđeno da prva nagrada iznosi 100 hiljada dinara, uz robne nagrade za drugo i treće mesto, ali će nagradni fond pretrpeti neke izmene zbog manjeg broja učesnika. Ekipe će biti raspoređene u 8 grupa, a od ¼ finala će se igrati na dve dobijene mape. Očekujte izveštaj sa ovog događaja u narednom broju.



NAŠI NA ESL ENC 2010

Početkom marta startovao je ENC 2010 koji smo već najavili u prethodnom broju. Sistem takmičenja je takav da su najbolje selekcije iz prethodnih sezona unapred osigurale svoje mesto u grupnom delu, dok se preostali timovi bore za upražnjena mesta. Naši rezultati ranije nisu bili sjajni pa smo takmičenje u većini igara počeli na samom startu. U CS 1.6 muški tim je igrao protiv Rumunije i kad se činilo da ćemo povesti 1:0 u mapama (14:7 na de_inferno), sve je krenulo naopako. Na kraju, rezultat 2:0 za rumunske komšije. U CS:Source smo pružili solidan otpor beloruskoj ekipi, ali prolazak dalje je ostao samo pusti san. Raduju rezultati Warcraft 3 tima koji je prošao Grčku i sad ih očekuje duel sa Velikom Britanijom gde takođe imamo dobre šanse. Ženski CS tim tek treba da igra svoj meč protiv Slovačkinja, dok će naši najbolji Quakeri snage odmeriti sa reprezentacijom Norveške.





Digitalni SVET

Vaš vodič kroz domaće IT tržište

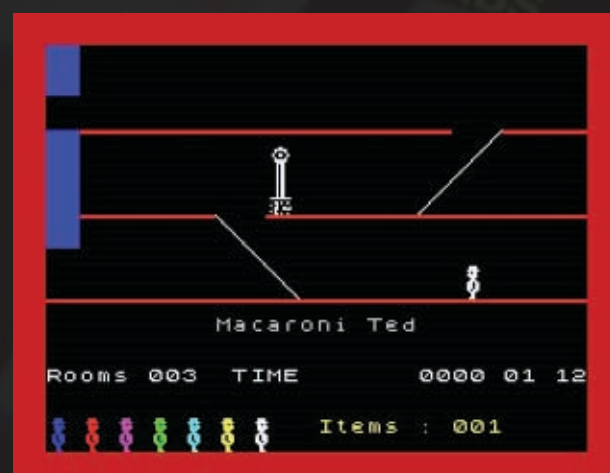
**NA 18 TV STANICA
ŠIROM SRBIJE**

www.digitalnisvettv.com



Jet Set Willy 2 (Software Projects)

Kao što smo, kroz ranija izdanja ove rubrike, videli – rudar Vili je jedan od najdražih likova sa ZX Spectruma. The Final Frontier, kako glasi puni naziv JSW2 je i poslednja zvanična igra u serijalu. Naravno, raznih bootleg verzija ima koliko god hoćete, ali nije to to. Doduše, i ova igra se po nekim stvarima razlikuje od ostalih zvaničnih. Po prvi put Matthew Smith nije glavni programer, i po prvi put igra se pojavila na CPC-u, pre nego na ZX-u. Postoji i par sitnijih razlika kada je mehanika igre u pitanju, ali ništa što bi preterano uzbudilo igrače. Kako bi se potpuno zaokružilo krug zvaničnih igara o Viliju, nakon što predete igru naći ćete se na prvom ekranu iz Manic Minera.



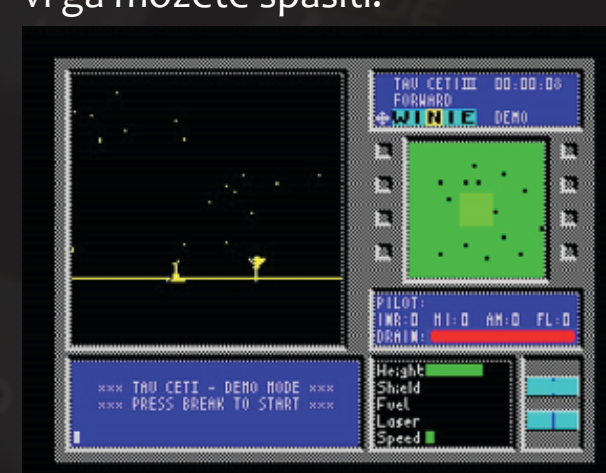
World Series Basketball (Snippets Inc.)

Začeci simulacija košarke na kućnim računarima nisu bili tako uspešni kao recimo simulacije tenisa (videti Match Point). World Series Basketball nam je predstavio inovativnu ideju košarke 4 na 4, mada na najtežem nivou igrači koje vodi Spectrum mogu da se teleportuju po terenu i preseku vam kontre. Oduzeti loptu protivniku je lako, dovoljan je samo lagan dodir. Ponekad je skoro nemoguće izvesti aut, a da lopta ode u ruke željenom igraču. Takođe, kada postignete koš bićete pozdravljeni porukom "Goal!". Ipak, u tim ranim danima industrije igara, partije protiv drugara/brata/rođaka... su bile sasvim zanimljive.



Tau Ceti (CRL Group PLC)

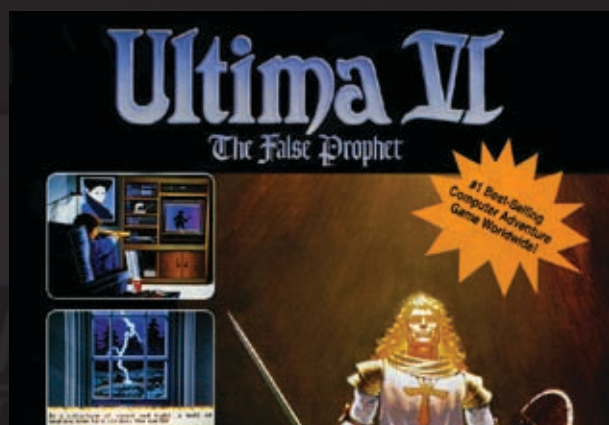
Nekada davno, kada bejah mlađan (čitaj – drugi razred osnovne) igrač ja, nisam imao pojma o čemu se radi u Tau Cetiju. Onda sam slučajno otkrio ovaj naslov nekoliko godina kasnije i oduševio se. U pitanju je SF igra, koja je kao i Elite pre nje, u mnogo čemu podstakla razvoj igara. Odlikuje se (za to vreme) sjajnom grafikom sa senčenjem i iluzijom treće dimenzije. Prilično veliki svet planete Tau Ceti III je nastanjen mnogim gradovima između kojih možete da putujete kako biste ugasili reaktor koji napaja automatizovni sistem odbrane. Ne, niste zlikovac u igri – sistem odbrane je poludeo i čovečanstvo se nalazi pred potpunim proterivanjem sa planete, a samo vi ga možete spasiti.





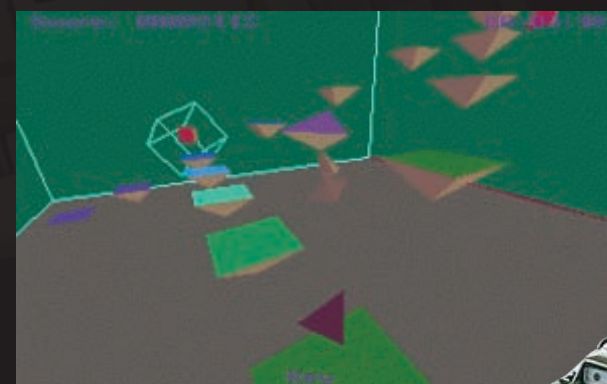
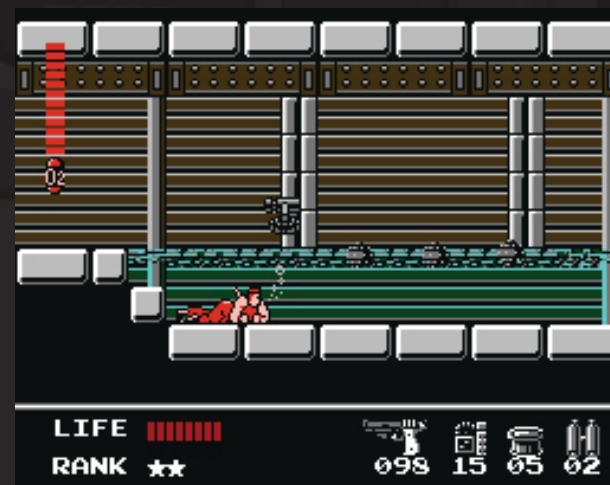
Ultima VI: The False Prophet (Origin Systems)

Ako se igračima sa kraja osamed-setih i početka devedesetih godina spomene RPG, velika je šansa da će im prva asocijacija biti Ultima. The False Prophet je šesti deo ovog epskog serijala i završni deo trilogije pod nazivom "The Age of Enlightenment". Kao i uvek igrač je u ulozi Avatara koji pomaže vladaru Lordu Britishu da reši svet demona i pobedi zlo. Osim što je u pitanju sjajna igra sama po sebi, Ultima VI je značajna za ovaj period kao RPG koji je prvi koristio mapu iz jedne ravni (gradovi su ranvopravan deo mape sveta, a ne lokacije u koje se posebno ulazi), kao i mnoge pogodnosti tek izašlih VGA kartica. Po mnogima, Ultima VI je i najbolja igra u serijalu i definitivno je vredan dragulj u kolekciji svakog ozbiljnog RPG igrača.



Snake's Revenge (Konami)

Konami... Snake... Ali nigde ne piše Metal Gear? Snejkova osveta je zapravo nastavak originalnog Metal Geara napravljen za američko tržište. Čak ni sam Hideo Kojima neko vreme nije bio upoznat sa činjenicom da se ovaj nastavak pravi, pa je stoga i ignorisao njegovo postojanje u originalnom kanonu. Čak je i rekao da je Snejkova osveta pomalo s*anje. Igra, inače, prati koncept Metal Geara i ne unosi ništa posebno zanimljivo ili novo, što ne znači da je loša, ali verujte nije ni dobra. Zašto je onda spominjemo? Zato što je njeno postojanje na neki način inspirisalo Kojimu da osmisli Metal Gear 2: Solid Snake.



Alpha Waves (Infogrames)

Koji je odgovor na pitanje "Koja je prva 3D platformska igra"? Mnogi bi rekli Super Mario 64, ali to nije tačno. Alpha Waves se pojavio do- brij šest godina pre ovog Ninten- do 64 hita i to u izdanju Infograme- sa. Naravno, ta razlika u godinama se vidi pa Alpha Waves izgleda pri- mitivno. Igrač vodi "vozilo" koje je predstavljeno jednostavnim ge- ometrijskim oblikom skačući po platformama postavljenim u lavi- rint. Cilj je, naravno, doći do kraja pomenutog lavirinta, ili u njemu opstati dok vreme ne istekne (u zavisnosti od moda). Zanimljivo je i da je igra posedovala mogućnost igre u više igrača, što je još jedan dokaz njene inovativnosti.





Full Throttle (LucasArts)

Whenever I smell asphalt, I think of Maureen...

Nakon što se proslavio kao koautor Monkey Islanda i Day of the Tentaclea, Tim Schafer je krenuo u "solo" karijeru. Prva avantura koju je napisao za LucasArts, bila je priča o bajkerima pod nazivom Full Throttle. Glavni junak Ben je vođa grupe bajkera koji dolazi u priliku da spase najpoznatiju fabriku motora, pa i samu bajkersku kulturu od sigurne propasti. Duhovita priča, genijalni dijalozi i logičke zavrslame kakve samo Lucas-ovci mogu da smisle su i od ove igre napravile hit, kao i od svih drugih P&C avantura tog vremena.

... Yeah, when I think of Maureen I think of two things: asphalt and trouble.



Suikoden (Konami)

Suikoden je dugo vremena važio za najbolji konzolni RPG (u najmanju ruku sve do pojave FF VII). Na tron su ga doveli jednostavna ali zanimljiva priča koja nikad ne dosadi, sjajna grafika i muzika, kao i standardno dobar sistem borbe. U prvom Suikodenu (od pet) smo imali priliku i da, pored glavnog lika, vodimo još čak 108 karaktera u svojoj grupi, što je broj koji nikada neće biti nadmašen. Suikoden se odvija u fantasy verziji feudalnog Japana, u kojoj se ravnopravno koriste i mač i magija. Glavni junak počinje svoju avanturu u armiji Imperije, ali polako shvata dokle je korupcija došla i postaje oslobodilac naroda.



Time Crisis (Namco)

Pucačine na šinama, da tako nezgrapno prevedemo "rail shooters", su uvek imale svoju publiku, naročito na automatima. Jedna od boljih igara ovog tipa je Time Crisis, koji je doživeo i nekoliko nastavaka. Ono što se posebno dopalo igračima arkadne verzije nije bio samo kvalitetan light gun, nego i pedala koja je kontrolisala sakrivanje u zaklon. Priča i nije mnogo bitna, mada nije loše da znate da ste u ulozi futurističkog pandura čiji cilj je da eliminiše horde nadolazećineprijatelja. Koji god Time Crisis da izaberete fino ćete se izigrati, mada se sigurno nećete posebno oduševiti.





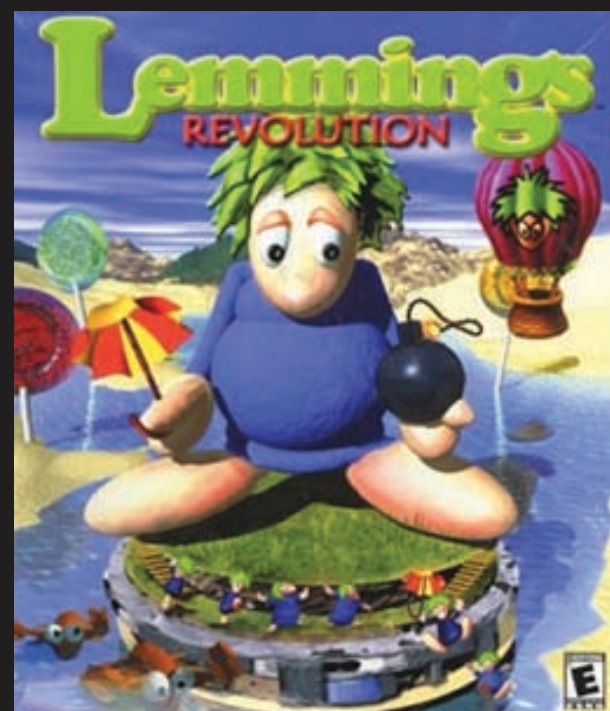
Daikatana (ION Storm)

Jednog lepog dana Warren Spector, Tom Hall i John Romero su se dogovorili da pod imenom Ion Storm naprave tri vrh igre. Fano-vi su bili oduševljeni kako idejom, tako i rezultatima. Spector je napravio Deus Ex, Hall je odgovoran za najbolji ne-japanski JRPG – Anachronox, a Romero... Pa, on je napravio Daikatana. Prosečni FPS elementi su razočarali ljubitelje Doo-ma (za koji je Romero pravio nivo-e), patetični RPG elementi nisu mogli ni da prmrde onima koje smo videli u Deus Exu, a pri-ča i gejmplej nisu imali veze jedno sa drugim. Kada se na to sve do-daju i potpuno retardirani saborci koji su, jelte, potpuno retardirani, jasno je zašto je John Romero po-stao predmet sprdnje, a Daikatana igra za podsmeh.



Lemmings Revolution (Psygnosis)

Stari dobri Leminzi... Ok. Lemmin-gs Revolution nisu ni toliko stari ni toliko dobri kao prva tri dela, ali su i dalje super igra. Umesto klasičnih 2D ekrana po kojima treba da pro-šetate grupicu leminga od tačke A do tačke B, sada su nivoi predstav-ljeni kao platforme postavljene oko stubova, tako da simpatične zverčice mogu stalnim kretanjem unapred da se vrate tamo odakle su pošli. Zagonetke su kao i uvek simpatične i zabavne, a neke i do-voljno teške da vam lepo zagreju male sive ćelije. Kao i svaki Leminzi i ovo je igra za sva vremena.



Wario Land 3 (Nintendo)

Handheld konzole su uvek bile plodno tle za sjajne platformske igre. Tako je i GameBoy Color za-služan za Wario Land 3, koji spada sigurno u pet najboljih predstavnika ovog žanra. Uvodna sekvenca u anime stilu nas uvodi u priču koja kaže da je Wario u zemlji snova, a jedini izlaz u stvarnost mu je da pronade pet muzičkih kutija. Na-ravno, osoba koja od njega traži tih pet kutija i nije od poverenja, no to Wariu uopšte ne smeta. Pred igračem je preko dvadeset sjajnih, raznolikih, platformskih nivoa po-vezanih odličnim sekvencama. Ako volite platforme, potrudite se da nabavite Wario Land 3. Vredi truda.



MASS EFFECT 2



SASTAVI SVOJ TIM

BORI SE ZA NESTALE



Ljudske kolonije netragom nestaju. Tvoja misija je da otkriješ razlog i staneš mu na put. Niko ne očekuje da preživiš, ali to ti nikada nije smetalo. Sastavi tim od kriminalaca, ratnika i biotika, i bori se za nestale.

U PRODAJI OD 29. JANUARA

[MASSEFFECT.COM](http://masseffect.com)

© 2010 EA International (Studio and Publishing) Ltd. Mass Effect, Mass Effect logo, BioWare and BioWare logo are trademarks or registered trademarks of EA International (Studio and Publishing) Ltd. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. EA and EA logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All other trademarks are the property of their respective owners.



Splinter Cell: Conviction


 A screenshot from the game Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction. The scene is set in a modern office with large windows overlooking a city. A man with dark hair and a beard, wearing a dark jacket, is sitting in a black office chair, looking towards the right. In the background, another person in a tactical vest and helmet is standing near a desk, possibly interacting with a computer or another object. The room is filled with office equipment, including desks, chairs, and various papers.

Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction

Dragi naši, evo nas i u aprilu. April će, poput marta, biti sušan i tek će nekoliko igara vrednih pomena doći pred naš prag.

Da počnemo sa ponavljačima. Grand Theft Auto: Episodes from Liberty City je trebao da se pojavi krajem marta, ali je u poslednjem trenutku pomeren na sredinu aprila. Ipak, o ovoj igri smo pisali u prošlom broju časopisa – pa ako vas nešto više zanima o tome, arhivu u ruke.

Definitivno najočekivaniji naslov koji stiže ovog meseca je Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction. Agent Fišer se vraća u velikom stilu, a ovoga puta u bitno drugačijem okruženju. Za razliku od starijih nastavaka koje je Ubisoft na neki način štancovao po ustaljenom šablonu, Conviction je nešto sasvim drugačije, i donosi bitno različit gejملهj koji najnoviji nastavak franšize stavlja korak bliže serijalu Hitman. Od noviteta, spomenućemo široki arsenal oružija

(koji se kupuje na crnoj berzi – dakle, nema više default hightech opreme), kao i tzv. "last known position" – sistem koji pokazuje gde neprijatelj pretpostavlja da se Sem nalazi, što otvara nove mogućnosti za diverzije svih vrsta. Takođe, možete zaboraviti koncept skrivanja po mračnim senkama koji je bio zaštitni znak serijala do sada. Radnja se ovoga puta odvija u živom, dnevnom okruženju, punom nevinih prolaznika. Oštar zaokret za ovu vrlo cenjenu franšizu,


 A screenshot from the game Grand Theft Auto: Episodes from Liberty City. The scene shows two characters in a dark, industrial setting. On the left, a bald man with a goatee, wearing a black leather jacket, is looking towards the right. On the right, another man with a beard and a black leather jacket is gesturing with his hands. In the background, there is a wall with a skull logo and the text "ANGELS OF DEATH" and "MC".

Grand Theft Auto: Episodes from Liberty City

Two Worlds 2

STIŽE U
APRILU }

mora se priznati. Sa obzirom da mi podržavamo radikalna unapređenja koncepta, možemo se samo nadati da će novi Splinter Cell biti onoliko dobar koliko izgleda u najavama.

Takođe, april nam donosi čak dve RPG igre, sumnjivog kvaliteta. Na prvom mestu je to Mount & Blade: Warband – ekspanzija za hit indi RPG koji je pre neku godinu poprilično redefinisao neka ustaljena mišljenja o igrama ovoga tipa. Međutim, pored podrške za multiplayer i blagog unapređenja gameplaya, ova ekspanzija ne do-

nosi ništa epohalno novo, što je velika šteta. Mount & Blade ima velikog prostora za unapređenje, i tu pogodnost bi trebalo koristiti do balčaka, da se tako izrazimo. Ovako, koliko god ekspanzija bila dobra, ipak neće biti dovoljno dobra da skine negativan indi prizvuk sa ovog naslova.

Drugi aprilski RPG je još čudniji. U pitanju je Two Worlds 2, nastavak jedne od najgorih RPG igara koja se pojavila u prošlih nekoliko godina. Potpuno je nejasno odakle razvojnom timu ideja da nekoga za pravo zanima eventualni nastavak

– verovatno bi bilo mudrije da su krenuli skroz ispočetka. Ipak, sve je moguće. Treba imati na umu i da je poljski razvojni tim napomenuo da su svesni fijaska prvog dela, i da su se potrudili da isprave sve ono što su im igrači zamerili. Ko prizna, pola mu se prašta, istina. Ali i dalje će biti potrebno jako puno rada da bi Two Worlds vratio poverenje u današnjoj kritički raspoloženoj igračkoj industriji.

Jedna od interesantnijih igara koja je na tapetu u aprilu je i PC ekskluziva Lead and Gold: Gangs of the Wild West. U pitanju je timska multiplejer

- 2.4 **Mount & Blade: Warband** (Win)
Lips: I Love the 80s (X360)
Dead or Alive: Paradise (PSP)
- 8.4 **Two Worlds 2** (Win, X360, PS3)
Lead and Gold: Gangs of the Wild West (Win)
- 9.4 **Naruto Shippuden: Clash of Ninja Revolution 3** (Wii)
Sakura Wars: So, Long My Love (Wii)
Rugby League 3 (Wii)
- 13.4 **The Lord of the Rings: Aragorn's Quest**
(PS2, PSP, Wii, DS)
- 15.4 **Sam & Max: The Devil's Playhouse Episode 1: The Penal Zone** (Win, Mac, PS3)
- 16.4 **Samurai Shodown Sen** (X360)
Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction (X360)
Grand Theft Auto: Episodes from Liberty City (PC, PS3)
- 20.4 **Monster Hunter 3** (Wii)
- 27.4 **Dead to Rights: Retribution** (X360, PS3)
Nier (X360, PS3)
Super Street Fighter IV (X360, PS3)
- 30.4 **WarioWare DIY** (Wii, DS)
FIFA World Cup 2010 (X360, PS3, Wii, PSP)
Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction (Win)



Lead and Gold: Gangs of the Wild West

pucačina, koja najviše podseća na Team Fortress 2, smeštena na divlji zapad. Sa obzirom da je divlji zapad nezasluženo zapostavljen u igračkoj industriji, ova igra automatski dobija plus. Takođe, pozitivan je i relativno jednostavan koncept Team Fortre-ssa koji Lead and Gold preuzima, a koji je u poslednje vreme sve više i više zastupljen u timskim multiple-jer igrama.

To je u principu to što se tiče aprila. Eventualno bi mogli spomenuti još dve konzolaške ekskluzive – Dead to Rights: Retribution i Super Street Fighter IV. Dead to Rights je makspejnojlika pucačina koja je svojevremeno bila pravi hit na Xbox-u, dok njen port za PC i

nije pokupio neke posebno dobre kritike. Sada, osam godina kasnije, razvojni tim pravi neku vrstu rimejka prvog dela igre. Ko je voleo original, verovatno će voleti i rimejk. Ostalim gejmerima savetujemo oprez. Super Street Fighter IV pokazuje da Street Fighter franšiza nastavlja sa svojim ustaljenim konceptom dodavanja super-mega-ultimate-final-turbo prefiksa pred svaku unapređenu verziju igre. SSF4 donosi 10 novih boraca, nove kostime, nove kombo poteze... ništa posebno, zapravo. Osim činjenice da će dvoje od 10 novih boraca biti Cody i Guy, protagonisti starog arkadnog hita Final Fight. Cody i Guy ponovo u akciji?! Pa ovo će biti najbolja igra ikada!



Super Street Fighter IV

VELIKO FINALE JE PRED NAMA

COMMAND & CONQUER™

T I B E R I A N T W I L I G H T

U prodaji od 19. marta 2010

www.commandandconquer.com



© 2010 ELECTRONIC ARTS INC. EA, THE EA LOGO AND COMMAND & CONQUER ARE TRADEMARKS OF ELECTRONIC ARTS INC.



IZABERI SVOJU KLASU



KONSTANTNI RAZVOJ KARAKTERA



UDRUŽI SE U ONLINE BITKAMA

GOD OF WAR III	37
BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2.....	40
HEAVY RAIN.....	43
COMMAND & CONQUER 4:	
TIBERIAN TWILIGHT	46
SUPREME COMMANDER 2	49
FINAL FANTASY XIII	52
DRAGON AGE: ORIGINS - AWAKENING	57
ASSASSIN'S CREED II (PC)	60
WARHAMMER 40000:	
DAWN OF WAR II - CHAOS RISING.....	61
NAPOLEON: TOTAL WAR.....	64
ALICE IN WONDERLAND	67
GHOST PIRATES OF VOOJU ISLAND	70
SONIC & SEGA ALL-STARS RACING	73

REVIEWS

ZATVORI
SADRŽAJ
ZOOM

Platforma na kojoj smo testirali

Ocena

Skala



SISTEM OCENJIVANJA

Kako bismo vam pomogli da pronađete pravu igru za sebe, PLAY! magazin promoviše i sistem ocenjivanja od 1 do 100. Naš sistem nije toliko detaljan niti rigorozan jer većinu stvari možete saznati iz “quick facts” polja, pa se tako deli na tri sfere:

OD 100 DO 80

“Orange zona” - U pitanju su zaista jako kvalitetne igre koje svakako ne bi trebalo da propustite, pa možda čak i ako niste ljubitelj određenog žanra.

OD 80 DO 60

“Yellow zona” - U pitanju su igre koje su svojim kvalitetom “tu negde”, i koje zaista predstavljaju kvalitetne igre, ali im fali “ono nešto”, što bi ih učinilo zaista kvalitetnim naslovima. Ipak, u većini slučajeva, ne bi trebalo da ih propustite.

ISPOD 60

“Gray zona” - Ovo u igre koje su skromnijeg kvaliteta i koje bi trebalo da probate samo ako ste potpuni fanovi određenog žanra ili ljubitelj serijala kojem igra pripada.

IGRA MESECA



GOD OF WAR III



GOD OF WAR III

Pomozite Kratosu da preuredi stanje na Olimpu

92



- ✓ Vrhunska prezentacija
- ✓ Proširen kontrolni sistem
- ✓ Borbe sa glavnim protivnicima su sjajne
- ✗ Potpuna linearnost
- ✗ Nema velikih novina

Još kada je najavljen pre nekoliko godina, bilo je jasno da će God of War III biti jedan od glavnih aduta PlayStation-a 3, s obzirom na neverovatan uspeh koji su postigli prethodnici objavljeni za PS2 i PSP. Isto tako, vrlo brzo je postalo izvesno da se prelazak na novu, hardverski daleko jaču platformu neće mnogo odraziti na samo izvođenje, koje i dalje ostaje na temeljima originalne igre. I zaista, God of War III je klasičan nastavak u pravom smislu te reči, jer donosi svu vizuelnu raskoš

koju smo očekivali, pritom produbljujući gejملهj dodatnim načinima za masakriranje protivnika.

Priča se nastavlja direktno nakon završetka drugog dela, i prati konačni obračun Kratosa sa bogovima na Olimpu, sa glavnim ciljem da uništi svog oca, vrhovnog boga Zeusa. Santa Monica Studio je još jednom dobro prekopao grčku mitologiju i stvorio zanimljiv scenario, čiji kvalitet posebno dolazi do izražaja zahvaljujući njegovoj vrhunskoj

prezentaciji i glasovnoj glumi koja je opet sjajna.

Kao što smo napomenuli, God of War III jeste samo logična evolucija u razvoju serijala, pa će njegovo

God of War III je jedna od nekolicine igara koje koriste prednosti dual layer blu-ray diska, jer zauzima 35 gigabajta prostora

Platforma:
PS3

Razvojni tim:
Santa Monica Studio

Izdavač:
Sony Computer Entertainment

Internet adresa:
www.godofwar.com

Domaći distributer:
www.comtrade.rs

Maloprodajna cena:
6499 dinara



Ako zalutate, obratite se za pomoć ovom simpatičnom tamnoputom momku



izvođenje biti dobro poznato svima koji su odigrali bilo kojeg od pret-hodnika. Kontrolni sistem ostao je praktično nepromenjen, a čak iako ste početnik, nećete imati mnogo problema da se snađete. Da igra ne bi brzo postala dosadna, glavni junak je dobio na raspolaganje nova oružja i poteze za što lakše kasapljenje raznoraznih stvorenja. Kratos je i ranije mogao da koristi luk i strelu za dalekometnu borbu, ali se sada za njenu upotrebu troši posebna skala, koja se automatski obnavlja na-

kon par sekundi. To ovo oružje čini izuzetno korisnim, naročito ukoliko ga povremeno unapredite preko dobrog poznatog upgrade sistema. Veoma korisna je i mogućnost da uhvatite jednog protivnika i iskoristite ga kao borbenog ovna, sa kojim

možete na brzinu desetkovati bu-ljuk neprijatelja. Takođe, upotreba bloka je bitnija nego ikada – tajming za odbijanje napada nije tako strog kao ranije, što omogućava mnogo lakše zadavanje atraktivnih kontra-udaraca.

Kasapljenje protivnika nikada nije bilo zabavnije



Dalja budućnost serijala nije poznata, jer ni sam razvojni tim nije siguran da li želi da radi nastavke

Ni bogovi nisu nedodirljivi za Kratosu



GOD OF WAR® III: ULTIMATE TRILOGY EDITION



Ultimate Trilogy Edition

Dostupan samo igračima u Evropi, Australiji i na Novom Zelandu, Ultimate Trilogy edicija God of War-a 3 dolazi u Pandorinoj kutiji i osim igre sadrži još God of War Collection (HD verzije prve dve igre u serijalu), knjigu sa ilustracijama, razglednice i pristup ekskluzivnom sadržaju preko PlayStation Networka, koji osim nekoliko skinova za Kratosu sadrži i oficijalni soundtrack ali i poseban EP „God of War: Blood and Metal“, na kome su učešće uzeli poznati bendovi kao što su Killswitch Engage ili Dream Theater.

Borbe sa glavnim protivnicima su vrlo zanimljive, iako ćete možda poginuti par puta dok ne shvatite šta treba da radite.



To je više nego dovoljno da igra i posle više sati ostane sveža, jer imate mnogo mogućnosti da unapredite svoju tehniku borbe, tj. da učite kako da se najlakše obračunate sa pojedinim tipovima protivnika. Quick time event sekvence su nažalost, svaki put potpuno iste, pa ma koliko bile atraktivne, vremenom mogu da dosade.

Izrada igre koštala je čak 44 miliona dolara

Zagonetke su i dalje prilično jednostavne i vrlo su malo šanse da vam neka od njih predstavi veći problem, ali svakako predstavljaju dobrodošao predah. Tradicionalna mana vezana za potpunu linearnost je opet prisutna. Još uvek postoji samo jedan put kojim možete doći do cilja, što sa sobom povlači i nevidljive zidove, dok preglednost takođe nije uvek

najsrećnije rešena. Sa druge strane, kamera često uspeva da dočara svu vizuelnu raskoš. Iako se grafički stil nije promenio, jasno je da je God of War III jedna od tehnički najsavršenijih igara današnjice, koja može ravnopravno da se nosi sa Uncharted-om 2 ili Metal Gear Solid-om 4. Najbolji utisak ponovo ostavljaju džinovski glavni protivnici kakve nećete pronaći ni u jednom drugom ostvarenju, a engine sve to uspeva da isprati bez gubitka frejmova ili bilo kakvih drugih vizuelnih anomalija.

Mada ne odstupa mnogo od svojih prethodnika, God of War III je fantastično ostvarenje, koje će sigurno oduševiti sve koji su upoznati sa serijalom, ali i ljubitelje kvalitetne akcije. Sigurni smo da će ono i narednih godina predstavljati pravi benchmark, odnosno igru sa kojom će svaki sličan naslov u budućnosti morati da se meri.



BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2

Novi reper kvaliteta na polju ratnih pucačina

91



- ✓ Zarazan multiplejer
- ✓ Frostbite 2 engine pruža sjajne taktičke mogućnosti
- ✓ Sjajno audio-vizuelno iskustvo
- ✗ Konzolaški interfejs koji je prilično siromašan za PC standarde
- ✗ Bagovit server browser
- ✗ Krutost u kontroli pešadinca koja je prisutna u svakom dosadašnjem Battlefield naslovu

Bad Company se vratio na velika vrata! Vlasnici PS3 i Xbox 360 konzola znaju šta da očekuju, dok za PC gejmere sledi objašnjenje: Bad Company je konzolni nastavak Battlefield franšize smešten u blisku budućnost, gde su Rusi i Amerikanci ponovo jedni drugima za vratom. Po prvi put kampanja nije bila nabacani set multiplejer mapa, već je posedovala jedinstvene lokacije i priču koja se vrti oko Preston Marlowa, novajlije u najpotrošnijoj jedinici - četi B 222. bataljona, koji je sa još trojicom otpadnika bacan u najkrvavije sukobe dostojne najboljih holivuskih akcionih filmova. Iako

sama po sebi nije bila toliko kvalitetna, pojedini njeni elementi su formirali osnovu na kojoj je nastao sjajni nastavak, Bad Company 2.

Razvojni tim je tražio od igrača da šalju predloge za achievemente, od kojih će najbolji biti ubačen u igru.

Među 14.000 predloga je izabran The Dentist - headshot protivnika alatom za popravljanje vozila

Battlefield: Bad Company 2 donosi prelep engine, pristojnu kampanju i sjajan multiplejer. U kampanji ste ponovo u čizmama B čete dok kroz trinaest misija preko pola sveta lovite tajno oružje kojim će Rusi zabiti mač socijalističke pravde u srce kapitalističke zveri. Priča je otprilike na nivou ove poslednje opaske – linearna i uprošćena, u rang holivudskih akcionih blokbastera. Izvođenje je u klasičnom FPS stilu, s tim da skoro nikada nećete biti sami. Vaši suigrači su zbog neuništivosti sjajni za odvlačenje pažnje dok se ne prišunjate protivniku sa boka. Sam teren po kome se krećete izgleda sjajno – od bolivijskih džungli

Platforma:
PC, PS3, X360

Razvojni tim:
EA DICE

Izdavač:
EA Games

Internet adresa:
<http://badcompany2.ea.com>

Domaći distributer:
www.extremecc.rs

Maloprodajna cena:
3499 dinara

Preporučena konfiguracija:
C2Q Q6600 2.4GHz / Phenom 9100e Quad-Core, GeForce GTX260 / Radeon HD5850, 2GB DDR2

Dobrodošli u Bravo četvu - najgore od najgorih



preko sibirskog snega do pustinijskih utvrđenja. Zvuk valja posebno pohvaliti – veoma je verno urađen, i povremene muzičke podloge se odlično uklapaju u akciju. AI je solidno urađen: Saborci i protivnici će koristiti zaklon, menjati pozicije i neće srljati u smrt. WORLDBUILDER 2.0 engine je zadužen za rušenje zgrada. Snajper vas maltretira sa tornja? Srušite celu zgradu. Razaranje je prilično uverljivo urađeno – spoljne zidove je lakše uništiti nego unutrašnje, tako da pešadija i dalje ima gde da se skloni. Kad smo već kod saboraca, filmovi između misija i prepucavanja tokom misija su puna humora i prozivki u rangu Poslednjeg Skauta, i neretko ćete stati sa igranjem da bi bolje oslušnuli kako indirektno prozivaju 50 Centa i Modern Warfare 2.

Ali dosta sa solo igranjem, to je ionako samo za periode kada vam ne radi internet konekcija. Rush, Squad Rush, Squad Deathmatch i Conquest su četiri multiplejer moda igre. Rush i Squad Rush deli timove na napadače i branioce. Napadači moraju da raznesu šest pozicija branioca pre nego što istroše ograničen broj života. Svaki put kad raznesu dve date mepe, front se pomera na nove dve. Conquest je klasična dominacija sa više tačaka koje treba držati do kraja runde. U Squad Deathmatchu svaki odred se bori za svoj račun, i jedino oklopno vozilo na mapi često odlučuje pobednika.

Posle razočaravajuće odluke Infinity Warda da smanji broj konekcija po serveru na 16, mnogi igrači želj-

ni osećaja masovne borbe su nade uložili u Bad Company 2. I ovde je oboren broj ljudi prepolovljen na 32 igrača, ali je i koncept mapa promenjen na pešadijsku borbu uz podršku vozila – samo jedna mapa je pretrpana vozilima u stilu starijih Battlefield naslova. Među 15 vozila više nisu avioni, a broj nenaoružanih vozila po mapi je zbog dinamičnosti povećan. Svaka mapa ima svoj jedinstveni stil borbe, od borbe prsa u prsa i čišćenja svakog ćoška na urbanim mapama do artiljerijskih duela u pustinji.

Timovi su podeljeni u četvoročlane odrede, i članove vašeg odreda na HUD-u i mapi identifikujete zelenim ikonama (za razliku od plavih koji su drugi odredi, i crvenih za protivnike). Korist od timskog rada je veli-

Više vam odgovara Drugi Svetski Rat? PC verzija Battlefield-a 1943 izlazi 19. maja 2010., a vlasnici Xbox 360 i PlayStation 3 konzola u ovom ostvarenju mogu da uživaju još od jula prošle godine.

Proputuj svetom, vidi pejzaže, upoznaj nove ljude i ubij ih na što kreativniji način



Malo prase je trebalo da sagradi kuću od titanijuma



Hodanje je za male devojčice - Pravi muškarci se kriju iza pola metra čelika



ka jer se respawn pored baza može uraditi i na poziciji članova odreda. Igračima su na raspolaganju četiri klase: Assault, engineer, recon i medic. Assault je najsvestraniji sa automatskim puškama, lanserom granata i kutijama sa municijom. Engineer nosi alat za popravljanje i teško protivoklopno naoružanje. Recon je snajperista, dok medic tegli mitraljeze, medkit i defibrilator za oživljavanje saboraca. Svaku klasu je moguće dalje personalizovati opremom koju ćete vremenom otključavati – ukupno je u igri 46 oružja, 15 gedžeta i 13 specijalizacija karaktera.

PC igrači će nažalost biti uskraćeni za inteligentni sistem komunikacije na koji su navikli – Bad Company 2 je komunikaciju sveo na magični Q taster. Ovaj taster ima veoma zanimljivu funkciju – kada nanišante nešto, u zavisnosti od toga šta je ostalima u vašem odredu će iskočiti naređenje vezano za metu, čime je komandovanje efektivno svedeno na “napad” i “odbranu”. Ovo zvuči krajnje besmisleno kada se uzme u obzir da je tekstualni chat neupotrebljiv jer nije moguće ni čitati a kamoli pisati dok čekate respawn. Jedina praktična (i veoma korisna) primena je tagovanje protivnika,

DICE planira DLC pakete sa novim mapama i modovima igre

gde će svim suigračima obeleženi protivnik zasvetleti kao jelka, bez obzira da li je u zaklonu ili ne. Problem nastaje kada hoćete da se ulogujete da igrate sa prijateljima – ne postoji način da im pošaljete poruku da se dogovorite gde se igra – jedino što možete je da vidite na kom serveru vaši prijatelji igraju i da se direktno uključite. Još jedan propust se primeni tokom promene servera – postoje samo četiri osnovna slot

za opremanje klase koji se svaki put kad se učita mapa resetuju.

Server browser je najslabiji element Bad Company 2. Kada prvi put otvorite spisak servera pomislićete da vam ne rati internet konekcija, pošto refresh liste traje minutima. Kada vam čekanje dosadi stisnućete cancel i dobiti nepotpunu listu. DICE se trudi da ispegla probleme sa serverima, što se dalo videti uklanjanjem više bugova u prošlom patchu oko konektovanja i laga - na neke servere je igra odbijala da se konektujete, ne dajući razlog zbog čega nije konekcija uspostavljena.

Na kraju ostaje pitanje: Ko je bolji, Modern Warfare 2 ili Bad Company 2? Kada zanemarimo šminku i single player (gde ubedljivo pobeđuje MW2), stanje na frontu se svodi na sledeće: MW2 u svom uglu ima engine koji pruža bolju kontrolu nad svojim karakterom i dinamičniji gameplay, dok BC2 poseduje interesantnije mape i mnogo više taktiziranja. Koja god da vam igra više leži, Battlefield: Bad Company 2 ima dovoljno svega da završi na vašoj polici. Zato pravac do najbliže prodavnice - čeka vas borba kakvu niste do sada iskusili.



HEAVY RAIN

Neobičan igrački doživljaj koji vredi proživeti više puta!

90



- ✓ Kvalitetan scenario
- ✓ Veoma izražena nelinearnost
- ✓ Odličan audiovizuelni doživljaj
- ✗ Sitniji bagovi u grafičkom endžinu
- ✗ Priča poseduje neke nelogičnosti koje mogu da zasmetaju
- ✗ Kontrola kretanja je mogla da bude preciznija

Da francuski tim Quantic Dream ima interesantne ideje i pomaže u nekonvencionalnu zamisao kako moderna igra treba da izgleda, uverili smo se sa njihovim prethodnim izdanjima, Omikron: The Nomad Soul i Fahrenheit. Oba naslova su donela velike inovacije u načinu igranja i približavanju priče igračima, zabeleživši pritom i zavidan komercijalni uspeh. Ovo drugo ostvarenje, u Severnoj Americi poznato kao Indigo Prophecy, sa svojim jedinstvenim izvođenjem, koje je vrlo blizu interaktivnog filma, uticalo je u velikoj meri na naslov čiju recenziju možete naći u ovim redovima.

Heavy Rain je dakle najnovije čedo ovog razvojnog tima i baš kao i prethodnika, teško ga je svrstati u neki od poznatih žanrova igara. Mnogo lakše bismo ga opisali filmskim odredbama, odnosno klasifikovali kao akcioni triler, a samu radnju je nemoguće predstaviti bez otkrivanja nekog njenog bitnog dela. Reći-

Za žitelje Evrope i Australije namenjena je specijalna edicija sa muzikom iz igre i vaučerom za DLC sadržaje

ćemo samo da je osnova scenarija Origami ubica, koji kidnapuje dečake i zatim ih zatvara u posebne otvore u koje pušta da pada kiša, ostavljajući ih da se udave nakon nekoliko dana. Vaš zadatak jeste da ga konačno zaustavite pre nego što nastrada još jedan mladi život.

Zaplet ne samo da zvuči zanimljivo, već prilično dobro drži pažnju tokom cele igre, intrigirajući samog igrača, pa čak i posmatrača da učestvuju u rešavanju misterije. Ovaj zadatak će otežati poneke rupe u scenariju, gde su pojedini detalji priče u pot-

Platforma:
PS3

Razvojni tim:
Quantic Dream

Izdavač:
Sony Computer Entertainment

Internet adresa:
<http://heavyrainps3.com/>

Domaći distributer:
www.comtrade.rs

Maloprodajna cena:
6499 dinara

Jayden koristi njegove naočari za pronalaženje i analizu dokaza, u maniru Tom-a Cruise-a iz Minority Report-a



Animacija i detaljnost lica su bez premca



**New Line Cinema je kupio
prava za film po igri,
samo na osnovu
tehničkog demoa
prikazanog 2006. godine**

punosti neobjašnjeni, a drugi jednostavno nemogući, jer su se mogu lako opovrgnuti nekim prethodnim dešavanjima.

Sama igra je kao što smo već napomenuli slična Fahrenheitu, ali poseduje ogromnu količinu novina, koji je čine novim iskustvom. Neobično je i to što vodite četiri lika koja se međusobno ne poznaju, ali su svi na neki način uključeni u čitav slučaj. Izvođenje je prilično neobično, jer najviše podseća na interaktivne

filmove koje su bili popularni devedesetih godina. Pored osnovnog kretanja, za prelaženje najvećeg dela igre biće vam najbitniji refleksi, jer će se od vas tražiti da pritisnete taster ili izvršite pokret koji vam bude prikazan na ekranu. Ovaj deo najviše asocira na borbe sa glavnim neprijateljima u God of War serijalu ili X-Men Origins: Wolverine. Dobar deo igre oslanja se i na dijaloge, na koje takođe morate da obratite pažnju, jer mogu bitno da utiču na tok radnje. Tu polako dolazimo i do naj-

većeg i najinteresantnijeg kvaliteta ovog naslova, a to je velika nelinearnost koju poseduje. Svaka vaša odluka može da u manjoj ili većoj meri utiče na buduća dešavanja. Da li će vaš lik poginuti ili nastaviti potragu za serijskim ubicom biće u vašim rukama, a kada se desi nešto loše, umesto "game over" ekrana, priča će se lagano nastaviti bez tog karaktera.

Usled jednostavnog izvođenja, moramo priznati da ovaj naslov i nije

I pored velikog uspeha igre, autori su objavili da neće biti nastavka

preterano težak (možete slobodno odabrati hard nivo na startu), a kada ne znate šta da radite, dovoljno je da proverite o čemu vaš lik trenutno razmišlja da biste shvatili u čemu je tačno problem. Za kompletiranje Heavy Raina u prvoj sesiji potrošićete oko desetak sati, ali baš zbog pomenutog grananja, verujemo da ga nećete odložiti na policu dok ne istražite bar još neku alternativu.

Tech Demo, koji je Quantic Dream prikazao pre nekoliko godina, danas

ne izgleda kao prazno obećanje, jer Heavy Rain izgleda zaista odlično. Likovima i animacijama je posvećena ogromna pažnja, što je izuzetno bitno napomenuti, jer se u pojedinim scenama nalazi više od stotinu osoba. Okruženje, kao i njegov kolorit se odlično uklapa u sumornu priču ovog naslova. Ceo utisak pomalo kvare „tearing“ i „prolaženje“ karaktera kroz druge predmete i likove na ekranu, a tokom testa došlo je i do jednog „zamrzavanja“. S obzirom na žanr igre, veoma bitna stav-

ka je i glasovna gluma likova, koja je na zavidnom nivou i malo šta joj se može zameriti, a isto se može reći i za muziku koja idealno prati dešavanja na ekranu.

Heavy Rain je odlično ostvarenje, koje zbog svog nelinearnog karaktera može da vas zabavi duže nego što mislite. Za one kojima to nije dovoljno, autori već uveliko rade na novim epizodama u obliku Downloadable Contenta kojeg ćete ubrzo moći da kupite.

Okruženja su dizajnirana sa ogromnom pažnjom



Scena u klubu je jedna od interesantnijih u igri



COMMAND & CONQUER 4: TIBERIAN TWILIGHT

Tiberian Twilight ima svoje svetle momente, ali i previše razočaravajućih.

Legendarna saga se završava praskom... petarde.

77

PC

- ✓ Dobar balans jedinica.
- ✓ Inovativne ideje...
- ✗ ...ne funkcionišu uvek
- ✗ Previše promena.

Kada smo prošle godine, na GamesComu u Kelnu, gledali prezentaciju Tiberian Twiligha, pomalo smo dopustili šarmantnoj ekipi iz Electronic Artsa da nas obrlati i uveri kako će finale originalne C&C sage biti nešto predivno. Eto, rekli su nam, posle 15 godina zao kružujemo jednu celinu; Konačno ćemo otkriti ko je (ili šta) Kane; Konačno ćemo otkriti šta će biti sa Zemljom i Tiberijumom; Mehanika igre

će biti inovativna... I došao je taj mart 2010. instalirali smo igru, odigrali je i na kraju balade rekli jedno "Mnjh..." (da, dragi čitaoci, iskoristili smo "Mnjh..." u Play!-u).

Sada je vreme da vam to "Mnjh..." definišemo. Ukratko, to znači da nismo previše razočarani, ali da sigurno nismo oduševljeni načinom na koji je ova legendarna saga završena. Jednostavno, kada se stavlja tač-

ka na nešto što traje 15 godina, to se ne radi tako što se potpuno promeni mehanika igre, i maltene pravi eksperiment za neke nove RTS generacije, nego tako što se ispoštuju sva ona načela koja su taj žanr proslavila, a koja su postavljena u prvom Command & Conqueru. To se ne radi tako što naterate igrače na besomučan grind da bi mogli da isprobaju sve jedinice. To se ne radi tako što se odjednom u filmiće između

Platforma:
PC

Razvojni tim:
EA Los Angeles

Izdavač:
Electronic Arts

Internet adresa:
www.commandandconquer.com

Domaći distributer:
www.extremecc.rs

Maloprodajna cena:
3499 dinara.

Preporučena konfiguracija:
Dual Core procesor na 2.4GHz, 3 GB RAM-a, GeForce 7900 GTX ili Radeon X1900

misija unosi neka besmislena doza ozbiljnosti. Ne želimo da kažemo da su sve promene koje je C&C4 doneo loše, naprotiv, i sama igra je sasvim ok. Ali "Ok." nije ono što smo (mi igrači; fanovi serijala; ljubitelji strategija) očekivali.

Šta se zapravo dešava? Živa bića na Zemlji se nalaze pred potpunim

Mislim da niko nije uveren da se kad tad neće pojaviti C&C 5.

istrebljenjem, zbog trovanja Tiberijumom, mineralom koji je nekada bio toliko cenjen. Kane, besmrtni vođa Noda dolazi na razgovor sa predstavnicima GDI-a i nudi rešenje. Uskoro je Tiberijum pod kontrolom, sve izgleda bolje, ali se ljudi i dalje sa nepoverenjem odnose prema Nodu. Na sve to, dolazi i do cepanja unutar bratstva, pošto usijane glave smatraju da ih je Kane izdao. Čitava ova priča je, naravno, ispričana kroz jeftine video scene koje obiluju prosečnom glumom i plakanjem igračeve virtuelne žene. Majko mila, koli-

ko ona smara... No, suze na stranu, problem sa video sekvencama je u nekoj čudnoj dozi ozbiljnosti na koju od C&C-a nismo navikli, no dobro, da se istrpeti.

Samu igru pokreće poslednja evolucija enginea koji se rabi još od Generala. I to uopšte nije loša stvar, pošto igra izgleda sasvim pristojno, a na momente i spektakularno, a pritom odlično radi na sasvim prosečnim konfiguracijama. Zvučni efekti su na nivou na koji smo navikli i nemamo nikakvih pritužbi ni na njih ni na muziku.





Ono što nas je najviše iznenadilo su pomenute velike promene u mehanici igre. Igra koja je proslavila koncept "skupi resurse, izgradi bazu, zgazi protivnika" je odjednom prešla na koncept konstantnog (a pritom sporog) priliva novca, dodala unit cap, i izbacila gradnju baze. Ok. Jasno je svima da su RTS igre otišle u različitim pravcima, a da je C&C ostao veran korenima, ali trojka je bila toliko proketo zabavna baš zato što je bila ono na šta smo

navikli, zato što

Kroz svaki mod igre ćete skupljati EXP i otključavati jedinice.

je bila retro. I nisu to jedine promene. C&C je uvek imao sistem dobijanja boljih jedinica kroz misije, a sada ćete da biste otključali legendarne Mamut tenkove morati da sakupite dovoljno EXP-a, koji se skuplja i kroz kampanju, i kroz single player skirmishe i kroz multiplayer okršaje. Nije ni to mnogo loše, zato što je balans jedinica odlično odrađen, i zato što postoji dosta zanimljivih taktičkih mogućnosti, pa pešadija zapravo ima smisla i može da se suprotstavi tenkovima, ali nije ni mnogo dobro zato što jednostavno predugo traje,

a i zbog novog sistema raspodele jedinica. Sada na početku svake misije/bitke birate hoćete li igrati podršku, defanzivu ili ofanzivu, a svaku klasu treba levelovati od nule. To što ćete zaista naučiti da koristite sve jedinice i sve klase nije plus svim igračima, nego ume da bude i nepotrebno smaranje.

I šta reći na kraju? Nikako nismo dobili ono što smo očekivali, ali smo dobili jednu ok RTS igru, koja ume da bude posebno dobra u igri za više igrača, zahvaljujući sjajnom balansu, raznovrsnosti jedinica i timskim borbama. Žao nam je što ne možemo da damo nekih 90 ovom ostvarenju, pošto bi to bila sjajna tačka na C&C, ali i 77 je sasvim ok.





SUPREME COMMANDER 2

Megalomanska strategija se vraća.

Supreme Commander 2 nije razočarao i definitivno je ispunio očekivanja.

79



- ✓ Epske bitke.
- ✓ Uprošćeno u odnosu na original.
- ✓ Odličan multiplejer.
- ✗ Štura priča.
- ✗ Uprošćeno u odnosu na original.

Iako je ovaj naslov, uzimajući u obzir i prethodni deo, relativno nov u izobilju RTS igara, kao takav ima vrlo lep i pozitivan odziv igrača i kritičara. Igra nas opet stavlja u ulogu Mech-Warrior zapovednika i na nama je da iskrojimo savršenu budućnost.

Koncept igre je standardan za ovaj žanr – sakupi resurse, razgradi se, napravi vojsku i srauni neprijatelja sa zemljom. Prilično prepoznatljivo i dovoljno jednostavno za sve. Doduše, Supreme Commander ima jednu veliku razliku u odnosu na sve ostale RTS igre, a to je mogućnost pravljenja ogromnog broja jedinica. Ovo je jedan od malobrojnih naslova u kom

igrač može da napravi stotine jedinica koje navodi u zapanjujućim ratnim pohodima putem vode, kopna ili vazduha. Sve što je potrebno uraditi za izgradnju čeličnih ratnika je po jedna baza (pomorska, kopnena i vazдушna) i dovoljan broj resursa i uništenje može da počne. Brojnost jedinica u pojedinim situacijama može da zbuni igrača, ali srećom mapa se može odzimirati toliko da cela stane na ekran. Takav pogled nije nešto preterano funkcionalan u pogledu mikromenadžmenta jedinica, ali će sigurno pomoći u nekim drugim situacijama u kojima je potrebno imati pregled celog bojnog polja.

Priča koja vodi kampanju je prilično štura. Radnja je smeštena 25 godina nakon događaja iz ekspanzije (Forged Alliance, standalone nastavak na originalni Supreme Commander). Ubistvo koje je imalo politički motiv je skrhkalo labavo primirje koje je postojalo između UEF-a, Cybrans-a i Aeon Illuminate-a. Sve tri strane kao da su jedva čekale da se tako nešto desi pa da skinu prašinu sa borbenih mašinerija i da se opet bore za prevlast. Prava šablonska “hajde da sklepamo nešto da bi izbio rat” priča. No, ruku na srce, ne treba (Gas Powered Games-u) uzimati previše za zlo, ipak je akcenat u igri bačen na druge, mnogo bitnije detalje.

Platforma:
Xbox 360/PC

Razvojni tim:
Gas Powered Games

Izdavač:
Square Enix

Internet adresa:
www.supremecommander2.com

Maloprodajna cena:
Oko 40 evra.

Preporučena konfiguracija:
Dual Core, 2GB RAM, 256MB VRAM

Igra nas opet stavlja u ulogu Mech-Warrior zapovednika i na nama je da iskrojimo savršenu budućnost.

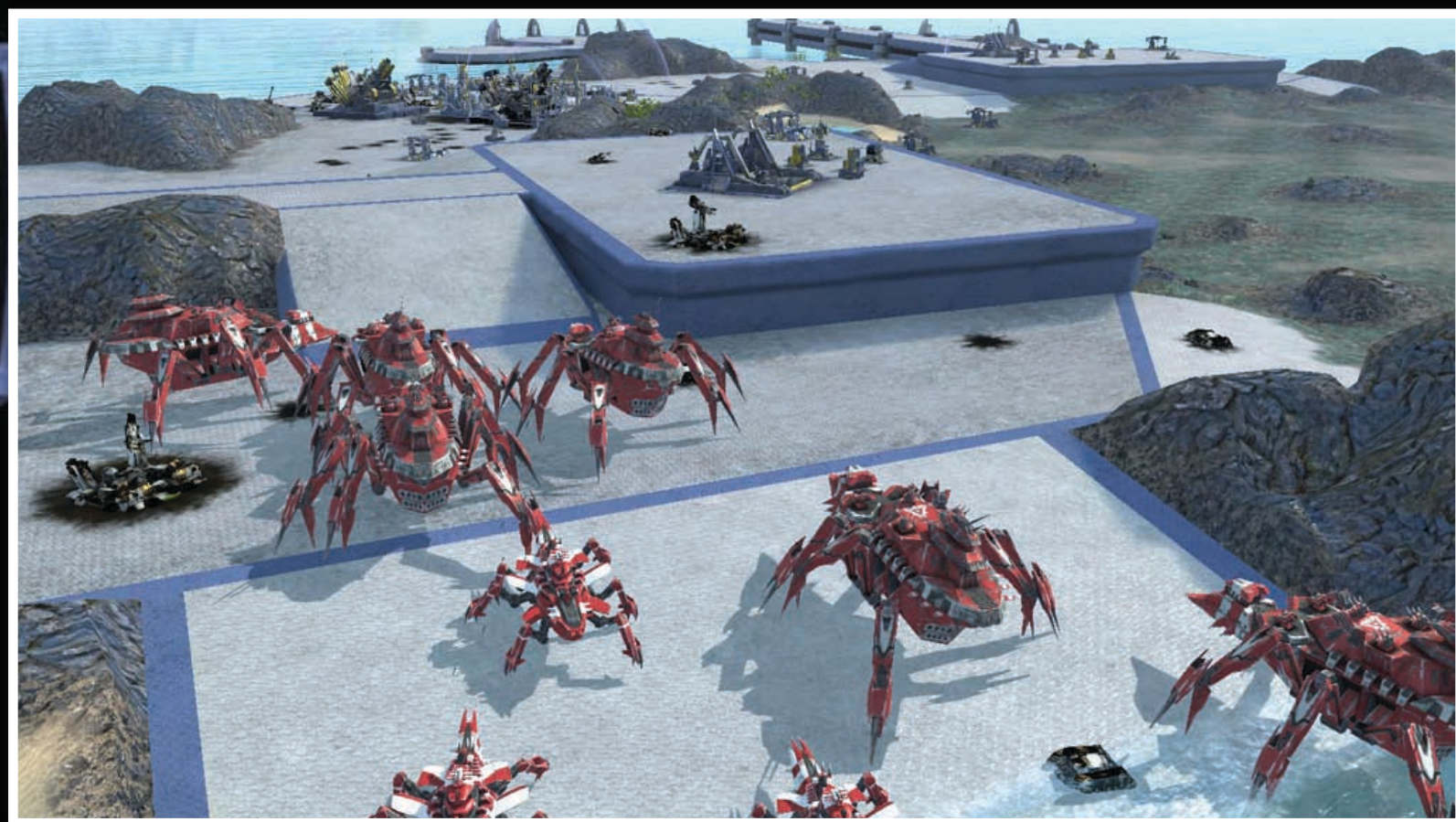
Igra je pretrpela određene promene, u odnosu na prvi deo, koje će sigurno imati kritike i hvale među igračima. Način unapređivanja i razvoja jedinica je potpuno promenjen u odnosu na original koji je imao "Tier" sistem. Sada imamo prilično jednostavna tehnološka stabla u kojima trošimo poene u zavisnosti od toga šta želimo da unapredimo (jačina građevina, štitovi jedinica, nove jedinice i sl). Razvoj jedinica i istraživanje novih, eksperimentalnih, u mnogim situacijama okreće partiju ka onom igraču koji se više posvetio tehnologiji. Preko potrebni tehnološki poeni se dobijaju vremenom iz istražne građevinske jedinice. Ova

promena menja originalni koncept koji je krasio Supreme Commander što se možda i neće svideti svima.

Stari sistem je igru činio komplikovanom i teškom, što je i bila draž, ali očigledno je razvojni tim hteo da proširi spektar igrača koji će uživati u ovom naslovu. Kada već spomenemo istraživanja, moramo spomenuti da je igra ostala verna specijalnim-prototip jedinicama koje maltene same mogu da unište kompletnu protivničku armiju. Da bi one ugledale svetlost dana, potrebno je utrošiti dosta znoja i još više resursa. Ukoliko ste navikli na ekonomiju iz prethodnika, slobodno pre startovanja igre zaboravite i na ta znanja jer je način korišćenja resursa takođe promenjen i uprošćen. Pre je ekonomija funkcionisala drugačije, igrač je mogao da započne bilo kakvu proizvodnju ili istraživanje ma sa koliko resursa raspolagao, ali bi završetak

iste direktno zavisio od uspešnosti prikupljanja resursa. Sada je sve po sistemu "plati pa se klati".

Supreme Commander 2 nije preterano zahtevan naslov i što je najbitnije od svega, vrlo je lepo optimizovan. Ne treba imati bojazan da ćete posmatrati slajdšou kada se na ekranu pojavi ogroman broj jedinica, jer će broj frejmova tek za nijansu opasti. Doduše, ako ne posedujete high-end mašinu, nećete biti u prilici da doživite pravi ratni spektakl, ali igra sasvim lepo radi i u nižim rezolucijama. Interesantno je napomenuti da je igru moguće igrati na dva monitora simultano i to tako što će svaki monitor funkcionisati nezavisno jedan od drugoga. Primera radi, igrač će moći jednim monitorom stalno da posmatra bazu i dešavanja oko nje, dok će na drugom posmatrati kretanje jedinica i bitke. Ova opcija ima ogromnu upotrebnu vrednost,



ali čisto sumnjamo da će neko samo zbog ovog naslova kupiti još jedan monitor.

Glavni adut je definitivno režim za više igrača. Kada ukrstite mačeve sa živim protivnikom, shvatate koliko je Supreme Commander 2 zapravo kompleksan i zabavan. Svaka od tri navedene rase ima svoje prednosti i

mane koje AI ne može da iskoristi (ili sakrije) na pravi način. Dobar igrač će svojom taktikom i snalažljivošću nadomestiti sve nedostatke i naći će jedinu rupu u vašoj odbrani kako bi vas pobedio. Kada to uzmemo u obzir, možemo reći da je kompletna kampanja zapravo tutorijal za ono što nas čeka.

Fanovima naslova će neke od promena biti rane koje će teško zarasti, ali će novopečenim igračima biti daleko lakše da se uhodaju u ceo sistem igre. Naše mišljenje je da su mogli bolje to da odrade i tako da zadrže stari šmek, no šta je tu je, možda će buduće zakrpe doneti neke promene na staro. Sve u svemu, Supreme Commander 2 nije razočarao i definitivno je ispunio očekivanja.

Stari sistem je igru činio komplikovanom i teškom, što je i bila draž, ali očigledno je razvojni tim hteo da proširi spektar igrača koji će uživati u ovom naslovu





PS3 verzija staje na jedan 50GB BlueRay dok je na Xbox-u 360 sve kompresovano na 3 DVD DL-a

FINAL FANTASY XIII

Da li je 13 nesrećan broj za SquareEnix?

Posle mnogo godina odlaganja, neočekivane najave na E3 2008 da će najnoviji nastavak legendarne j-rpg serije postati i Xbox360 naslov, posle fanboy ratova na Internetu, obeshrabrujućih opisa iz Japana i slične drame... Final Fantasy XIII je napokon stigao i do nas.

Kada se radi o nastavku 23 godine starog serijala sa 96 miliona prodatih primeraka širom sveta, jasno je da su očekivanja izrazito velika. Da li je SquareEnix u stanju da ih ispuni apsolutno svim Final Fantasy fano-

vima i globalnoj igračkoj populaciji, kao nekada? Sigurno ne, a da li to znači da je Final Fantasy XIII loša igra? Prosudićete sami...

Kao i svaki put do sada, novi nastavak donosi kompletno nov svet i postavku likova, ovoga puta okruženje je futurističko najsličnije onom iz sedmog ili osmog nastavka. Priča trinaestice se odvija u svetu zvanom Pulse u kome postoje Fal'Cie, mehanički entiteti izvan mogućnosti ljudskog shvatanja koji zbog svojih moći predstavljaju neku vrstu bogova ljudima.

Fal'Cie po svom nahodanju ponekada obeleže određene ljude sa svojim znakom i time ih obavežu da završe određeni zadatak za njih tkz. focus. Instrukcije za završavanje focusa nikada nisu jasne već dolaze kroz vizije, a onaj ko ne uspe da ih shvati i završi svoj zadatak na vreme postaje Cie'th, čudovište najsličnije zombiju bez svesti. Oni "srećniji" koji uspeju da završe svoj focus dobijaju nagradu - pretvaranje u večni kristal. Takav sistem "nagrada" i kazni čini da svako ko dobije focus gleda na to kao na neizbežno prokletstvo.

Platforma:
PlayStation 3, Xbox360

Razvojni tim:
Square Enix

Izdavač:
Square Enix

Internet adresa:
<http://bit.ly/rNiO>

Domaći distributer:
www.computerland.rs

Maloprodajna cena:
6999 dinara

90



- ✓ Odlična grafika i prezentacija
- ✓ Fantastične animacije
- ✓ Interesantna priča i nezaboravni likovi
- ✗ Maksimalna linearnost u 2/3 igre
- ✗ Odstupanje od standarda serijala
- ✗ Xbox360 verzija ima nešto slabiju grafiku

Izbor članova party-a moguć je tek mnogo kasnije u igri



Bez obzira na identične metode koje koriste, određena grupa Fal'Cie-a se odvojila od ostalih i pre 1300 godina napravila Cocoon (čaura), izolovan svet u sferi koja lebdi iznad površine Pulse-a. Unutar Cocoon-a Fal'Cie su kreirali idealne uslove za ljudski život koji je izuzetno napredovao zahvaljujući tehnologiji koju su dobili od svojih zaštitnika. Bitan događaj u istoriji Cocoon-a je rat transgresije koji se desio kada su Fal'Cie iz Pulse-a napali Cocoon i njegove kreatore. Iako je Cocoon uspešno odbranjen, strah od novih pokušaja invazije je ostao. Mnogo generacija kasnije, stanovnici Cocoon-a iako nikada nisu videli Pulse svojim očima gaje neverovatan strah prema istom, koji dodatno promoviše Sanctum, religiozna vlada koja predstavlja jedini kontakt između Fal'Cie bogova i

populacije Cocoon-a. Svako ko dođe u bilo kakav kontakt sa bilo čim iz Pulse-a momentalno se smatra "zaraženim" i uz pomoć PSICOM-a, vojske koju kontroliše Sanctum, momentalno izbacuje iz Cocoon-a.

Priča počinje na jednom od vozova za deportaciju, gde militantna heroína Lightning uz pomoć Sazh-a uspeva da se oslobodi i krene u osvetu Fal'Cie-u iz Pulse-a, koji se misteriozno našao u Cocoon-u i dodelio focus njenoj sestri. Paralelno priča prati i Snowa, verenika njene sestre i vođu odmetničke grupe NORA koja pokušava da spreči izbacivanje civila. Kroz splet događaja njih troje će se uz dvoje iritirajuće dece, Vanille i Hope, koji su takođe bili na putu za deportaciju, naći ispred problematičnog Pulse Fal'Cie-a i dobiti zajednički

focus, koji izgleda kao uništenje Cocoon-a. Svako će pojedinačno imati svoje tumačenje i rešenje, a ono što će deliti sa ostalima je status neprijatelja ljudske rase i konstantan progon od strane PSICOM-a.

Za razliku od prošlog nastavka, priča se ovoga puta daleko više odvija oko likova, koji deluju mnogo realnije i interesantnije od nebitnih aktera iz FFXII. Lightning je najlakše opisati kao žensku verziju Cloud Strife-a (FFVII), baš kao što je autor likova Tetsuya Nomura to i zamislio. Ostali likovi, iako počinju priču kao Final Fantasy stereotipi, kasnije se razvijaju u poprilično uverljivije karaktere. Tome pomažu dosta prizemljeniji dijalozi sa minimalnom količinom "anime gluposti" tipičnih za japanski RPG. Sazh je



Eidoloni imaju svoje unikatne poteze



verovatno najrealniji down to earth lik u Final Fantasy igrama do sada, ako izuzmemo to da u njegovoj afro frizuri živi chochobo pile... Emo klinac Hope i anime devojčica Vanille su svakako najiritirajući likovi, ali imaju opravdanja za svoje ponašanje i kasnije postaju daleko razumljiviji.

Igra je podeljena u poglavlja; svako pokriva ključni deo priče koja se linearno odvija, bez mogućnosti da na istu utičete ni na najmanji mogući način. Kretanje je slično onome iz FFXII sa kamerom iza ledja koju je moguće slobodno okretati, a kao što ćete приметiti već posle par poglavlja, mesta za mnogo lutanja neće biti... jer vas igra vodi kao kroz tunel napred do sledeće bitne borbe ili animacije. Random encountera nema,

Final Fantasy XIII je u razvoju još od 2006

protivnici se vide na mapi, ali prilikom susreta sa njima ulazi se u poseban mod za borbu. Kvazi real-time borbe iz FFXII su zamenjene starim ATB (Active Time Battle) sistemom tj. njegovom novom varijacijom. Svi potezi koje radite troše određen deo ATB skale koja se stalno dopunjuje, a moguće je unapred zadati niz komandi koje će se automatski izvršiti kada se ATB skala kompletno popuni. Olakšicu čini auto-battle komanda koja za vas automatski slaže idealne sekvence komandi na ATB skalu, tako da u početku deluje da je i besomučno pritiskanje auto-battle tastera dovoljno za napredak u igri, što je naravno daleko od istine, jer je

FFXIII jedan od najtežih nastavaka do sada. Mehaniku borbe komplikuje to što kontrolu imate isključivo nad jednim likom dok ostatak party-a uvek kontroliše AI i to što svaki od likova može da ima više "profesija". Profesije su usko povezane sa određenom ulogom, commando za zadavanje jakih melee udaraca, ravager za magijski damage, sentinel za tanking, medic za lečenje i saboteur i synergist za





Auto-battle opcija vam omogućava da se skoncentrišete na taktiku



dodavanje buffova. Često menjanje predodređenih kombinacija profesija za vreme borbe kroz Paradigm Shift sistem je osnova svih težih borbi u FFXIII, a teške postaju veoma brzo posle nekoliko uvodnih poglavlja kada tek dobijate sve mogućnosti osnovnog sistema. Obični protivnici postaju prilično komplikovani, a bossevi i eidoloni (summoni) koje je potrebno ukrotiti su uvek priča za sebe i zahvetaju veoma promišljene i brze taktike. Na svu sreću smrt ne znači povratak na poslednji save point, kojih ima gotovo na svakom ćošku, već vas igra vraća direktno ispred poslednje borbe, a nakon svake pobeđe čitav party je uvek kompletno healovan. Ovakva rešenja

svakako oduzimaju status klasičnog hardcore RPG-a, ali kada malo dublje uđete u igru biće vam jasno koliko bi bez takvih olakšica igranje bilo nemoguće.

Klasičnog sakupljanja iskustva i levelovanja nema, CP poene koje zarađujete u borbama trošićete na unapređivanje statistika i učenje novih sposobnosti u Crystarium modu, koji podseća na sphere grid iz FFX samo uz mnogo više linearnosti. Izbor se svodi na to koju ćete profesiju budžiti više na kom liku i koje ćete neželjene statistike preskočiti na retkim račvanjima puteva u Crystarium-u. Novac se dobija isključivo od prodaje itema koji padaju sa poraženih protivnika, a isti se mogu koristiti i za nadogradnju oružja preko "online"

prodavnica koje se nalaze na save point terminalima, pošto klasičnih prodavaca po gradovima nema ...a nema ni gradova. Osim oružja i par accessory predmeta ništa drugo nije moguće equipovati na likove, što još više udaljava FFXIII od uobičajenih RPG standarda.

Tek oko desetog poglavlja dobijate slobodu da sami birate članove party-a, a tek od jedanaestog je moguće raditi sporedne questove i grindovati, tako da definitivno treba imati strpljenja, jer kako igra odmiče tako postaje sve bolja. Kako se radi o avanturi za čije je završavanje potrebno minimalno 45 sati, jasno je da je početak veoma usporen i lak i da manje strpljivim igračima (a i brzopletim autorima

opisa) može dati potpuno pogrešnu sliku o igri.

Vizuelno FFXIII izgleda veoma impresivno, iako grafika ne deluje kao na slikama iz perioda dok je igra razvijana isključivo za PlayStation 3 malo šta se može zameriti. Sa umetničke strane sve je na vrhunskom nivou na koji smo i navikli od SquareEnixa, modeli likova su stvarno realistični uz kompletne facijalne animacije, sinhronizaciju usana i sve ostalo. Okruženje, iako ponekada veoma ograničeno, prepuno je detalja, a u fantastičnim prerenderovanim animacijama nećete znati gde da gledate, jer ćete biti preplavljeni vizuelnim raskošom. Xbox360 verzija radi u nešto nižoj rezoluciji od one na PS3, ali se upscaluje na 720p odnosno 1080p, takođe animacije su malo jače kompresovane što na boljim HD televizorima uz pristojnu razdaljinu i ne deluje kao veliki problem, ali na monitoru može izgledati primetno gore.

Sa audio strane izbor je ograničen na engleske glasove, koji nisu loši, ali su kao i uvek daleko su od originalnih japanskih. Zbog Fal'Cie, L'Cie i dru-



gih sličnih termina koje likovi drugačije izgovaraju, neophodno je držati subtitlove uključene. Glavna muzička tema je nezaboravna i provlači se često kroz igru, a battle tema je možda čak i najbolja do sada jer nema šansi da vam dosadi ni posle stotina slušanja.

Final Fantasy XIII je jedan od onih naslova koje ćete voleti ili mrzeti, u zavisnosti od toga šta očekujete i koliko strpljenja imate. Iako nema osobine klasičnog RPG-a pa ni Final Fantasy-a, FFXIII je veličanstven naslov koji će vam ispričati interesantnu priču, smeštenu u veoma originalan svet sa nezaboravnim likovima i veoma teškim, ali dinamičnim sistemom borbe koji će vas na nekim regularnim protivnicima namučiti više nego

neki sporedni hardcore bossevi u starijim Final Fantasy-ima.

Ostaje nam samo da se pitamo, kako bi Final Fantasy XIII izgledao, da li bi i koliko bio bolji da nije bilo skraćivanja, izbacivanja lokacija i mnogih drugih kompromisa koji su napravljeni da bi igra mogla da se uglati i na Xbox 360. SquareEnix tvrdi da DLC sadržaja neće biti, ali već ima priče o eventualnom nastavku u vidu XIII-2 gde bi sav taj izbačeni materijal mogao da se iskoristi. Ono što je daleko sigurnije su dve spin-off igre smeštene u svet FFXIII koje stižu uskoro ekskluzivno (za sada?) na Sony-eve sisteme, Final Fantasy XIII Agito na PSP i Final Fantasy XIII Versus na PS3. Videćemo da li će Microsoft ponovo imati nešto da kaže po tom pitanju...

DRAGON AGE: ORIGINS - AWAKENING

Posle zilion DLC-ova, napokon ekspanzija

88



- ✓ Najbolji RPG u 2009. je dobio dostojni nastavak
- ✓ Vladavina Amaranthinom je stavljena u vaše ruke
- ✓ Pregršt novih veština i specijalizacija
- ✗ Plitka priča
- ✗ Saborci nisu toliko upečatljivi

Nije trebalo ovako da se završi. Izgubili smo mnogo ljudi kod Denerima, dobrih ljudi. Zašto se prokleti stvorovi nisu povukli pod zemlju? Ko god da ih je poslao u napad na Vigil Keep je nešto što do sada nije videlo sunce. Nešto

BioWare je u saradnji sa Penny Arcade izbacio Dragon Age stripove koje možete pročitati na oficijelnoj strani igre

mного gore. Ali ovog puta smo spremni. Imamo trupe, imamo zlato. Imamo sredstva. Ferelden neće pasti.

BioWareov Dragon Age svet je u startu mnogo obećavao – i nastavlja da ispunjava naša iščekivanja. Posle dugog iščekivanja i hranjenja fanova na kašičicu DLC-ovima momci iz BioWarea su zasukali rukave i rezultat je ekspanzija sa dvadeset sati kvalitetne zabave. Priča se nadove-

zuje na Origins - Blight je zaustavljen i Grey Wardeni su preuzeli kontrolu nad provincijom Amaranthine, zaplenjenom od pokojnog Arl Howe. U uložite novog komandanta Grey Wardena u Fereldenu pred kojim je izazov zaustavljanja nove, neobjašnjive najezde darkspawna. Prvi izbor pred vama je da li importovati lika iz Originsa, ili napraviti novog, u kom slučaju počinjete na 18. nivou. Ubačeno je dosta novih veština od kojih su neke dostupne tek na 25.

Platforma:
PC, PS3, X360

Razvojni tim:
BioWare

Izdavač:
Electronic Arts

Internet adresa:
<http://bit.ly/9mWIPu>

Domaći distributer:
www.extremecc.rs

Maloprodajna cena:
2499 dinara

Preporučena konfiguracija:
C2D E6600 / Athlon II X2 240, GF8800GTS / Radeon HD3850, / 4GB DDR2



**"Amaranthine" je pesnički
izraz za besmrtni cvet
koji nikad ne vene**

nivou, klase su dobile po dve nove specijalizacije, a od profesija tu je runecrafting koji funkcioniše po Diablo sistemu – spajanjem slabijih runa dobijaju se jače. Broj runa je dupliran, jer se nove rune ugrađuju u oklope i orjentirane su na povećanje statistika i otpornosti na različite elemente. Postoji ukupno šest pratilaca koje možete uvrstiti u redove Grey Wardena, od kojih je samo Ogrehn poznato lice. Sabor-

ci iz Originsa su i dalje tu, ali ćete ih sretati u ulozi NPC-jeva.

Jedna od najvećih mana Awakeninga je slaba priča. Jednostavno vas neće uvući kao što je Origins radio. Centralna tema igre - Grey Wardeni i visoka cena koju plaćaju je srozana na nivo apliciranja za posao u McDonaldsu. Identičan je problem i sa vašim saborcima, sa kojima ima značajno manje interakcije i koji

nisu ni približno upečatljivi kao njihovi prethodnici.

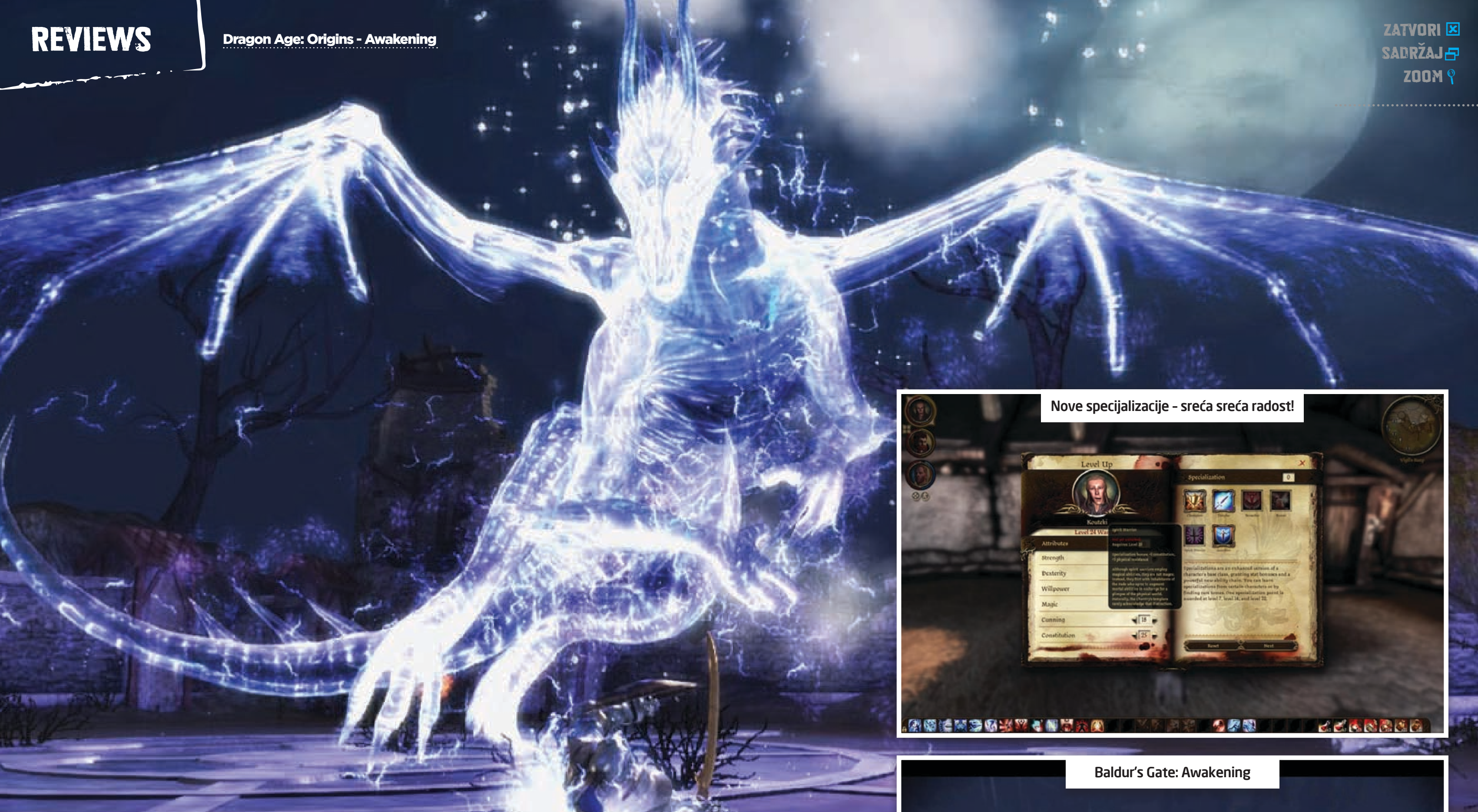
Pa ipak, progledaćemo im kroz prste jer je dosta urađeno na borbi: Nove veštine povećavaju taktičke opcije, a same borbe su interesantnije i bolje osmišljene. Sa značajnijom pozicijom igraču se otvara više opcija da utiče na tok događaja u Fereldenu. Pažljivo birajte, jer će vaše odluke imati dalekosežne posledice.

Borba je glavni adut Awakeninga



Vigil Keep - život na visokoj nozi





dice. Sa druge strane razvoj likova vas više neće kažnjavati za pogrešno uložene poene: U Vigil Keepu možete kupiti Tome of Focus kojim ćete resetovati sve uložene poene i izgraditi karaktera od nule. Ovo važi i za vaše sledbenike, što vam pruža priliku da napravite idealni tim.

Sa grafičke strane Awakening je nadmašio prethodnika – lokacije su raznovrsnije i bolje osmišljene. Uba-

čene su nove mogućnosti modifikovanja izgleda karaktera, poput grba na štitu. Zvuk ne zaostaje, ali se oseća nedostatak novih dobrih muzič-

Nezvanični izvori najavljuju Dragon Age 2 za prvi kvartal 2011.

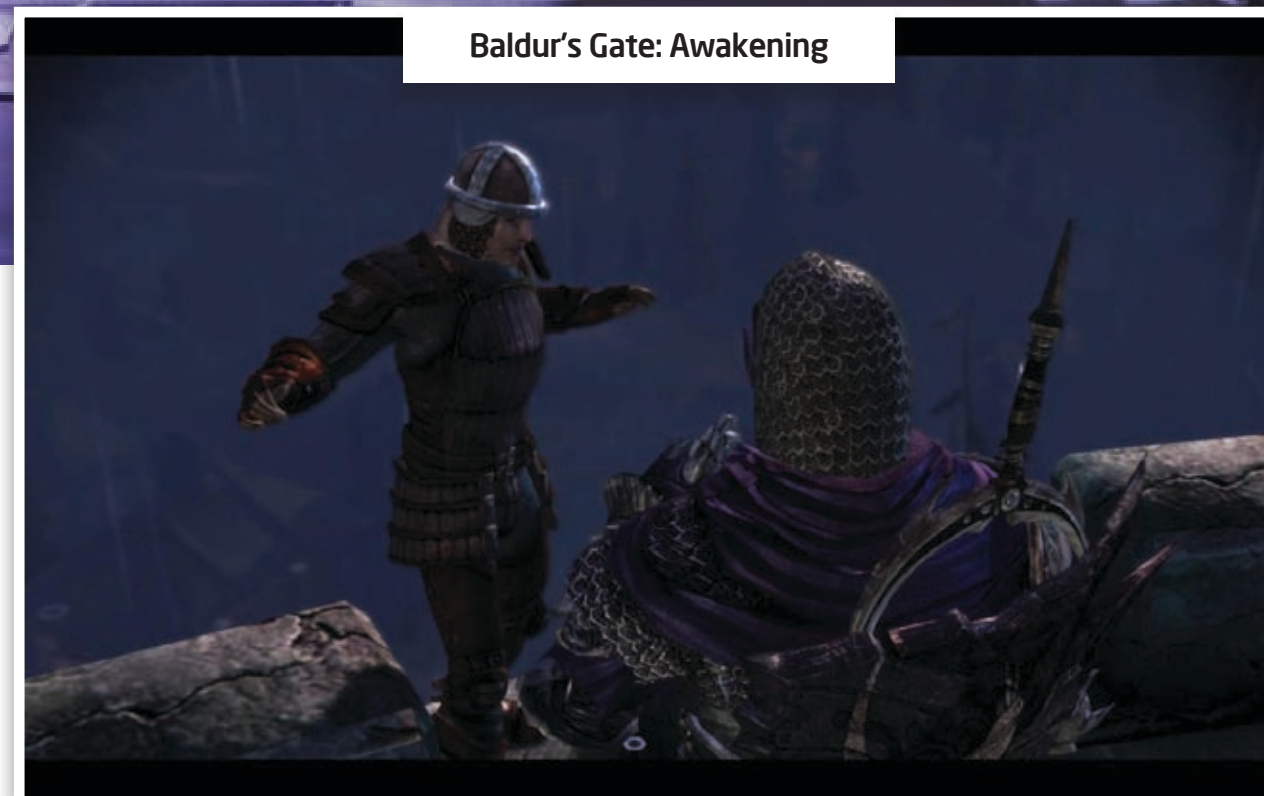
kih podloga. Jedina prava zamerka osim tanke priče je pokušaj da u

Awakeningu postignu sve – postoji sijaset sporednih zadataka koje možete uraditi, ali često na kraju nema čupa zlata na kraju duge – neke velike nagrade kojom će vaš trud biti nagrađen. Ali to nikako ne čini Awakening lošom igrom: Interesantna borba, solidna priča, izbalansirane nove veštine, kao i mnogi detalji na koje je razvojni tim obratio pažnju čini Awakening obaveznim dodatkom za svaku RPG kolekciju.

Nove specijalizacije – sreća sreća radost!



Baldur's Gate: Awakening



ASSASSIN'S CREED II (PC)

Ubica DRMa pirate!

Konzolnu verziju ove igre smo opisivali u decembru prošle godine (Play! 40), pa ćemo vas za opširnije izveštaj ljubazno uputiti na taj sjajni broj (pretpostavljamo da ga svi imate u kolekciji!). Ovde ćemo samo ukratko prepričati radnju. Desmond Miles je poslednji potomak dugovečne loze ubica – Hašašina. Sećanja skrivena

PC verzija AC2 je druga Ubisoftova igra koja se diči novim DRM-om.

85



- ✓ Još impresivnije od konzolne verzije.
- ✓ Uz igru dolaze oba DLC-a.
- ✗ DRM zaštita.
- ✗ Problemi sa serverima.

duboko u njegovom genetskom kodu kriju vrlo važne informacije za koje se bore dve frakcije. Kada se igrač kreće kroz Desmondova sećanja, nalazi se u ulozi Ezia Auditorea, mladića iz Firence, koji će vrlo brzo saznati da je Hašašin.

PC verzija igre, koju sada opisujemo ne donosi neka značajna poboljšanja u samu igru. Naravno, grafika je poboljšana zahvaljujući DirectX-u 10, kao i višim rezolucijama za koje je PC sposoban. Kontrole su prilagođene PC verziji i podjednako je lako igrati se na joypadu, kao i na kombinaciji miša i tastature. No, to je sve očekivano. Još jedan način na koji su PC igrači kompenzovani za nekoliko meseci čekanja je to što su se dodaci Battle for Forli i Bonfire of the Vanities od samog početka našli uključeni u igru, a vlasnici Xboxa 360 i PS3ke su morali da ih nabavljaju preko XBL-a i PSN-a.

Oba ova dodatka su veličine klasičnih Desmondovih sećanja, i dolaze na 12. i 13. mesto. Ezio će u njima ponovo sresti Makijavelija i Leonarda da Vinčija, te odlučiti šta će se desiti sa Rajskom jabukom. Dodaci su zabavni i zanimljivi, kao i ostatak igre i igrači će sigurno biti zadovoljni što su imali priliku da ih odigraju bez dodatnih troškova i downloada.

Ono gde su PC igrači na neki način kažnjeni je drakonski sistem zaštite koji je Ubisoft počeo da koristi. Njihov DRM zahteva od igrača da konstatno bude na internetu tokom igre i za sada nije razbijen od strane pirata. Sa jedne strane, ovaj potez nam je jasan, pošto piraterija ume da šteti proizvođačima igara. Sa druge strane, ovako su oštećeni svi oni koji nemaju konstantan pristup internetu, a koji bi že-

Battle for Forli i Bonfire of the Vanities su ok dodaci.

leli da uživaju u Eziovim i Desmondovim avanturama. Takođe, svi oni koji kupuju originalne igre se verovatno osećaju pomalo uvređeni ovim sistemom "svi ste lopovi dok ne dokažete suprotno".

Kada se na to dodaju i problemi sa serverima, nemogućnost registracije i samog igranja, kao i gubljenje snimljenih pozicija, što su samo neki od problema kojima je igra obilovala u prvih par nedelja od izlaska, jasno je da je razočarenje publike bilo veliko i da Ubisoft nije postigao sve ono što je želeo kada se na ovaj korak odlučio. Naprotiv, mnogi smatraju da je prodaja išla sporije i lošije zbog bojkota od strane nekih igrača.

Ipak, Assassin's Creed II je sjajna igra koja svojim kvalitetom i igrivošću zaslužuje da se nađe u kolekcijama igrača. Ukoliko vas DRM ne vređa i imate stalnu internet konekciju, ova igra dobija našu preporuku.

Platforma:
PC

Razvojni tim:
Ubisoft Montreal

Izdavač:
Ubisoft

Internet adresa:
www.assassinscreed.com

Domaći distributer:
www.extremecc.rs

Maloprodajna cena:
3999 dinara.

Preporučena konfiguracija:
Dual Core procesor na 2.4GHz, 3 GB RAM-a, GeForce 7900 GTX ili Radeon X1900

WARHAMMER 40000: DAWN OF WAR II CHAOS RISING

Ekspanzija predstavlja malo veći izazov od osnovne verzije, pogotovo za početnike

Taman kad su pomislili da je došlo vreme odmora, novi izazov se pojavio za odred Blood Ravens

Platforma:
PC

Razvojni tim:
Relic

Izdavač:
THQ

Internet adresa:
www.dawnofwar2.com

Maloprodajna cena:
Oko 25 evra.

Preporučena konfiguracija:
**CPU 3.2 GHz, 1 GB RAM,
nVidia GeForce 660GT/ATI
Radeon X1600 sa 128MB**

89



- ✓ Nova kampanja sa mogućnošću izbora
- ✓ Nova Chaos Marines frakcija
- ✓ Dva nova heroja u Last Stand režimu igranja
- ✗ Kampanja je možda malo kratka
- ✗ Problem sa snimanjem pozicije
- ✗ Neki od glavnih neprijatelja zahtevaju isuviše mikromenadžmenta

Kao što smo to dosad već navikli, razvojni studio Relic svaki svoj hit obogati kroz par veoma kvalitetnih ekspanzija. Tako je došao red i na fantastičnu strategiju Warhammer 40000: Dawn of War II. Iako su svi bili pomalo razočarani siromašnim izborom frakcija u multiplayer-u (samo 4) kao i mogućnošću igranja kampanje isključivo sa Space Marines-ima, konkretno Blood Ravens odredom, pogotovo posle činjenice da je prvi deo sa svim ekspanzijama omogućavao igranje sa čak 9 različitih frakcija,

Dawn of War II svojim odličnim gameplay-om osvojio mnoge igrače. Mogućnost unapređivanja opreme i karakteristika heroja je samo jedan od segmenata koji se smatra potpunim uspehom u ovoj igri. Godinu dana kasnije pred nama je i prva ekspanzija koja u priču uvodi nove aktere, Chaos Marines-e. Sin-

**Za kompletan izbor
frakcija u multiplayeru
morate posedovati i
osnovnu verziju**

gle player kampanja vas ponovo stavlja u ulogu vođe Blood Ravens-a odreda koji se nije još ni odmorio od prethodnih borbi a pred njima je već novi izazov. Pojavljivanje nove planete iz Warp-a polako počinje da utiče na korupciju u redovima sila dobra, a ta korupcija neće zaobići ni vas i vaš odred. A tu je i ozloglašeni odred Chaos Marines-a, Black Legion. Tokom kampanje možete na osnovu svojih odluka da prihvatite moći Haosa i da polako prelazite na stranu sila zla. U tom slučaju otključaćete vam se neke nove spe-



cijalne veštine i oprema koju inače ne možete koristiti ako ostanete lojalni Imperatoru. Isto tako postoji i posebna oprema koju mogu da koriste samo najverniji Imperatorovi ratnici što znači da ako ste dozvolili da korupcija zahvati vaše redove, možete zaboraviti na nju.

Sama kampanja se drži dobitne kombinacije a to znači da je akcenat bačen na samu akciju. Nema gubljenja vremena sa izgradnjom baze, sakupljanjem resursa i treniranjem jedinica, već na početku birate koje ćete odrede voditi u misiju i na njih morate da se oslonite do kraja misije. Odrede vode sada već poznati heroji iz osnovne verzije igre Dawn of War II s tim da se u igri pojavljuje i jedan novi heroj, Jonah Orion, koji je Librarian. Ovaj heroj je svakako dobrodošao pogotovo što poseduje moći za lečenje savezničkih jedinica, mada ako sa opredelite moći Chaos-a, on može da zameni mogućnost lečenja sa moćnim ofanzivnim magijama.

Kampanja može da se završi za nekih 10-tak sati, mada je i to dovoljno da vaši heroji dođu do 30-tog nivoa, a s obzirom na izbore koji se nude, kampanju možete završiti na različite načine. Pored toga tu su i višestruki sporedni zadaci na koje ćete nailaziti u toku kampanje i čije ispunjavanje nije neophodno ali vam može biti od pomoći. Prateća priča u kampanji je veoma dobra, a glasovi glavnih aktera su na zavidnom nivou.

Ipak glavni adut ove igre je svakako fantastični multiplayer koji je svojom atmosferom nabijenom adrenalinom i brzim izvođenjem okupio veliki broj fanova. Iako je Chaos Rising nezavisna ekspanzija, ipak vam je neophodna osnovna verzija ako želite da birate neku od preostale četiri frakcije (Space Marines, Eldars, Orks, Tyranids). Specifičnosti koje su vezane za Chaos frakciju je mogućnost da sami birate koja jedinica će se prikloniti kom Božanstvu Haosa a razlika je u



**Isti princip važi i za heroje
u Last Stand režimu**



prednostima koja Božanstva nude. Primera radi ako Havocs-e (Chaos verzija Devastator odreda) priklonite Tzeentch-u dobiće bonus na brzinu rafala čime im se pojačava i ubojita moć, dok Predator tenk posvećen Nurgle-u ima osetno više energije nauštrb brzine. Takođe i svaki od ponuđena tri heroja je posvećen jednom od Božanstava što mu daje specijalne bonuse i mogućnost da gradi hramove posvećene njima. Na primer, Chaos Lord je orijentisan na borbu prsa u prsa i samim tim je logično da je priklonjen Khorne-u čiji hramovi sa vremena na vreme stvaraju moćne demone koji će se boriti na vašoj strani dok je sa druge strane Plague Champion prilično defanzivan i hramovi

posvećeni njegovom Božanstvu Nurgle imaju sposobnost da leče i ojačavaju vaše jedinice. Multiplayer režim koji se pojavio pre nekih par meseci, Last Stand, je takođe proširen sa dva nova heroja, Hive Tyrant i Chaos Sorcerer. Naravno ako želite da igrate sa nekim od prethodna tri heroja morate imati instaliranu i osnovnu verziju. Ono što je bitno napomenuti da dva nova heroja unose neophodnu svežinu u ovaj režim igranja koji je i dalje ograničen na jednu mapu.

Chaos Rising je obavezna lektira za sve igrače koji su igrali i kojima se svideo Dawn of War II. Sve pozitivni elementi su zadržani, Chaos Marines frakcija je veoma dobro uklo-

pljena u celu postavku i unapređuje multiplayer iskustvo, prateća priča u kampanji je veoma dobra sa par iznenađenja a grafika i zvučni efekti su i dalje na zavidnom nivou. Ipak bitno je napomenuti da je Chaos Rising namenjen veteranima jer igra već od samog starta ide prilično ubrzano i taj tempo će se održati do kraja kampanje, što će novajlijama u ovom serijalu praviti prilične probleme (pogotovo kad su u pitanju bitke sa glavnim neprijateljima na kraju nivoa). U svakom slučaju, ako ste novajlija, topla preporuka je da prvo odigrate Dawn of War II pa tek onda Chaos Rising, sigurno nećete zažaliti jer je reč o veoma kvalitetnom serijalu real time strategija.



NAPOLÉON: TOTAL WAR

Proverite da li možete da ponovite uspeh velikog vojskovođe Napoleona

88



- ✓ Smena godišnjih doba i uticaj vremenskih uslova
- ✓ Unapređen grafički engine
- ✓ Više multiplayer mogućnosti (skirmish, kampanja...)
- ✗ AI i dalje nije baš na zavidnom nivou
- ✗ Samo 4 frakcije u velikoj kampanji
- ✗ Sitniji bagovi

S obzirom da je poslednja igra iz Total War serijala bila smeštena u 18-ti vek, skoro je bilo logično za očekivati da će prva ekspanzija da obrađuje osvajanja najvećeg vojskovođe tog vremena, Napoleona Bonaparte. Kao što je to i dosad bila praksa kod razvojnog studija Creative Assembly, ekspanzije za Total War igre nisu samo skup novih mapa i jedinica već se radi o ekspanzijama koje donose veliki broj inovacija i poboljšanja u odnosu na osnovnu verziju. Vodeći se veoma dobrim kritikama koje je

dobila mini kampanja Road to Independence, osnovna kampanja u ovoj ekspanziji je napravljena u tom stilu. Na vama je da se suočite sa izazovima na koje je Napoleon nailazio i to u tri odvojene kampanje (četiri ako računate i tutorijal) od kojih se svaka odvija u drugom vremenskom razdoblju i na različitim lokacijama. Prva kampanja vas

**Iako je engine poboljššan,
igra nije zahtevnija po
pitanju hardvera**

vodi na sever Italije (1796-1797), druga u Egipat (1798-1800) a treća je sukob sa jakim evropskim silama (Austija, Prusija, Velika Britanija i Rusija) u Evropi (1805-1812). Svaka od ovih kampanja je linearna ali to ne znači da nisu zanimljive, jer su pred vas postavljeni samo neophodni ciljevi koji ustvari predstavljaju neku vrstu smernica za dalji razvoj strategije. Ipak to ne znači da vam igra ne omogućava slobodu, jer pored glavnih zadataka imate i dovoljno sporednih koji vam kao nagradu mogu ponuditi određene

Platforma:
PC

Razvojni tim:
Creative Assembly

Izdavač:
Sega

Internet adresa:
www.totalwar.com/napoleon

Domaći distributer:
www.computerland.rs

Maloprodajna cena:
3999 dinara.

Preporučena konfiguracija:
**CPU 2.3 GHz, 1 GB RAM,
VGA sa 256 MB i podrškom
za DirectX 9.0c i
shader model 2b**



**Mini kampanje sa
Napoleonom se
završavaju sa bitkom
kod Vaterloa**



ne jedinice, tehnologije pa čak i saveze sa nekom od manjih država, a na vama je da odlučite da li ćete odvojiti vreme za ove misije ili ćete se fokusirati samo na glavne zadatke. Prva veća izmena u ovim mini kampanjama je sistem građevina. U glavnim gradovima, s obzirom na ograničen broj građevina, u svakom momentu možete jedan tip građevine zameniti drugim uz manju novčanu nadoknadu (npr. Barake sa Operom i slično). Ovo je veoma praktično rešenje jer možete brže rešavati situacije na vašim teritorijama. Pored toga ubačene su i nove građevine na samoj teritoriji, od kojih je možda najkorisnije skladište za snabdevanje. Sve jedinice se sada automatski obnavljaju a brzina zavisi od teritorije na kojoj se nalazite i generala koji

vodi vašu armiju. Naravno ako na teritoriji imate izgrađeno skladište, obnova jedinice će biti znatno ubrzana. Postoji šansa da na teritorijama koji imaju izrazito loše klimatske uslove počnete da gubite vojnike (npr. teritorije u Rusiji za vreme zime, teritorije duboko u pustinjama Egipta gde su izuzetno visoke temperature...). Kad smo već spomenuli godišnje doba, ovo je još jedna novina. U igru je uvedena smena godišnjih doba kao i vremenske (ne)prilike i ovi faktori mogu drastično da utiču na vašu vojsku kako na globalnoj mapi tako i u samim bitkama. Logično je da vatreno oružje ima veće šanse da zakaže na niskim temperaturama ili na kiši. Generali su takođe doživeli poboljšanje, tako da su sada mnogo važnije figure u celoj priči,

a gubitak istog može katastrofalno da se odrazi na ishod bitke. Sreća pa sam Napoleon ne može da pogine, već se uvek vraća u prestonicu, tako da se ne morate plašiti preuranjenog završetka kampanje samo zato što niste dovoljno obratili pažnju na njega u borbi. Pored pasivnih osobina generali sada imaju i specijalne aktivne osobine koje se mogu aktivirati u borbi, kao što je poboljšanje preciznosti određene jedinice ili podizanje morala celokupnoj armiji. Među generalima ćete primetiti i mnoge poznate istorijske ličnosti što doprinosi realizmu same kampanje. Interesatno je da generali dobijaju nove osobine u zavisnosti kako ih koristite u borbi, što može znatno da utiče na vaš uspeh u daljem toku kampanje. Grafika u borbama je takođe unapređena pa sada sve deluju mnogo realnije, a sam engine nije dodatno opterećen. Pored mini kampanja postoji i jedna veća kampanja u kojoj možete voditi Britaniju, Austriju, Prusiju i Rusiju u borbi protiv Napoleona i ova kampanja više liči na osnovnu kampanju iz igre Empire: Total War. Ljubitelji multiplayer-a će se obradovati jer Napoleon donosi dugo iščekivanu mogućnost igranja kampanje

u multiplayer-u. Sada može igrati kampanju sa prijateljima koji vam mogu biti saveznici ali i neprijatelji. Iako je ovo mač sa dve oštrice jer u kasnijim fazama igranja postoji šansa da se načekate dok ne dođe red na vaš potez, ipak igranje protiv živog protivnika predstavlja veći izazov nego igranje protiv računara. Na to treba dodati i činjenicu da sam AI nije pretrpeo neke drastične izmene tako da i dalje ne može da se pohvali svojim briljantnim potezima. Novina je i mogućnost da u određenim bitkama u single player kampanji dozvolite da se drugi igrač uključi na stranu protivnika čime borba postaje zanimljivija.

Napoleon ne može da pogine, već se uvek vraća u glavni grad

Sve u svemu ekspanzija za odličnu strategiju Empire: Total War donosi pregršt novina i obogaćuje dobitnu kombinaciju na više različitih polja. Pored toga igra prati osvajanja jednog od najpoznatijih vođa tako da je ovo igra koju ne biste smeli da propustite pogotovo ako ste fan Total War serijala.



ALICE IN WONDERLAND

Zemlja Čuda vas očekuje!

Deo lokacija viđenih
u filmu nije
predstavljen u igri

79



- ✓ Kvalitetna grafika i dizajn nivoa
- ✓ Specijalne moći glavnih junaka su vrlo interesantne
- ✓ Podrška za dva igrača
- ✗ Xbox 360 kompatibilan džojped je praktično neophodan
- ✗ Nedostatak izazova zbog nemogućnosti pogibije
- ✗ Kamera često ume da zasmeta i može da se zaglavi

Kada vam kažemo da je Alice in Wonderland rađen po istoimenom filmu Tima Burtona, kao i da po ceni spada u budžetske naslove, jer se prodaje za svega 20 evra, pitaćete se zašto da uopšte gubite vreme na čitanje ostatka teksta. Međutim, nekim čudom, ovo ostvarenje je ispalo mnogo bolje nego što je to bilo ko mogao da očekuje.

Priča počinje 10 godina nakon događaja opisanih u knjizi Lewisa Carrolla. Beli Zec još jednom do-

vodi Alisu u Zemlju Čuda, jer je ona jedina koja može da je spase od terora Crvene Kraljice i vrati vlast u ruke Bele Kraljice.

Ipak, u igri neće voditi nju, već pomenutog Belog Zeca, Puhala, Martovskog Zeca, Ludog Šeširdžiju i Mačka Kezala, koji će je čuvati od kraljičine armije i pomoći joj da pobedi zmaja Jabberwocky-ja. Osim različitih borbenih sposobnosti, svi junaci osim Puhala imaju i specijalne moći koje se primarno koriste za rešavanje zagonetki. Beli Zec

može da zaustavi vreme, psihotični Martovski Zec da pomera predmete pomoću telekineze, Kezalo da čini vidljive predmete nevidljivim (i obrnuto), dok najveće oduševljenje izaziva Ludi Šeširdžija i njegovo forsiranje perspektive. Ono podrazumeva da sa tačno određene lokacije treba da spojite objekte koji se nalaze u pozadini i ispred vas u jednu celinu, što izgleda zaista fantastično. Većinu vremena na nivoima upravo ćete provesti rešavajući jednostavne probleme, a nije loše i da sakupljate Nemoguće

Platforma:
PC, Wii

Razvojni tim:
Etranges Libellules

Izdavač:
Disney Interactive Studios

Internet adresa:
<http://bit.ly/c2ycDY>

Domaći distributer:
www.extremec.rs

Maloprodajna cena:
1999 dinara

Preporučena konfiguracija:
**Pentium 4 2 Ghz,
GeForce 5900/Ati
Radeon 9500, 512 MB RAM**

Ideje (Impossible Ideas), koje služe kao moneta za unapređivanje sposobnosti likova. Igra podstiče istraživanje lokacija time što je na njima rasut skriveni sadržaj, pa ako se baš ne odlučite na speedrun, za prelaženje će vam trebati solidnih 6-7 časova.

S obzirom da protagoniste možete rotirati u svakom trenutku, gejmplej uspeva da ostane svež i posle dužeg igranja. Iskreni da budemo, osećaj dosade se jedino javlja tokom borbenih sekvenci. Iako su u početku okršaji sa kraljičnim kartama interesantni, makar zbog toga što pomalo vuku inspiraciju od God of War serijala, pred kraj igre postaju vrlo naporni, iako uopšte nisu teški. S obzirom da imate neograničen broj života, odnosno da se nakon pogibije trenutno vraćate u akciju, izazov praktično ne postoji. Sa druge strane, obra-

čuni sa tri glavna protivnika su daleko uzbudljiviji, naročito ukoliko igrate u dvoje. Kooperativni mod je još jedno prijatno iznenađenje i dodatni plus, bez obzira što probleme sa pozicioniranjem kamere čini još vidljivijim. Nažalost, PC igrači koji će zaista moći da uživaju u ovoj opciji su zaista retki – Alice je primarno dizajnirana za Xbox 360 kompatibilne kontrolere koji su vrlo retki kod nas, a igranje preko tastature je užasno naporno, delom i zbog toga što miš uopšte nije podržan! Sa druge strane, Wii verzija funkcioniše sasvim solidno, mada je upotreba motion sensora prilično ograničena.

Iako PC izdanje koristi Wii-jev grafički engine, to ne znači da igra izgleda loše. Naprotiv, sa stanovišta dizajna, lokacije izgledaju zaista sjajno, naročito one raskošnije, poput dvorca Crvene ili Bele Kra-

Muziku za igru je komponovao Richard Jacques, koji je radio isti posao za potrebe Mass Effecta i brojnih Sega igara

Ni ograničenja engine-a ne sprečavaju da nivoi izgledaju zaista dobro

Glavne protivnike treba pobediti pameću, a ne snagom

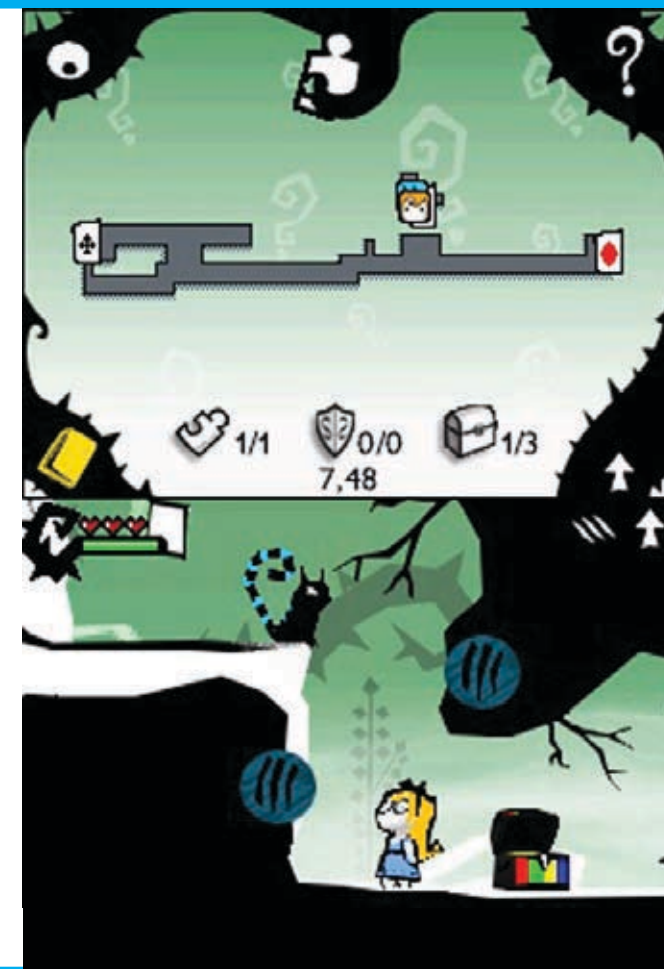


Umlaćivanje protivnika postaje vrlo naporno pred kraj igre



Alisa na malom ekranu

Osim istog naziva, izdanje igre za Nintendo DS nema velike sličnosti sa drugim verzijama, što s obzirom na specifičnosti i ograničenja ove platforme, svakako predstavlja dobru ideju. Izvođenje i ovde predstavlja kombinaciju rešavanja jednostavnih zagonetki i povremene borbe, s tim što je izbor likova koje možete da vodite nešto drugačiji. Džepnu Alisu krasi i minimalistička, ali opet privlačna grafička podloga, kao i izvođenje u jednoj ravni, a najveću manu i ovde predstavlja nedostatak pravog izazova. Ipak, nećete pogrešiti ako nabavite i ovu verziju.



ljice. Zajedničko za sve njih je da imaju psihodelični karakter, koji predstavlja jedan od pokazatelja da ovo nije ostvarenje namenjeno isključivo deci (ako već kopanje očiju jednom od protivnika nije dovoljno). Kvalitet animacije je vrlo impresivan, naročito ukoliko imate računar sposoban za konstantnih 60 frejmova u sekundi. S obzirom da igra nije uopšte zahtevna, za to vam neće biti potreban preterano jak hardver. Nešto slabije teksture i specijalni efekti pomalo kvare utisak, ali je i pored toga, Alice in Wonderland vrlo prijatan za oko. Zvučnoj podlozi je

takođe posvećena dužna pažnja – muzičke teme su za pohvalu, kao i to da su Johnny Depp i drugi glumci pozajmili sopstvene glasove, koji zvuče vrlo ubedljivo i duhovito.

Alice in Wonderland će sigurno ostati jedno od najprijatnijih iznenađenja ove godine, i predstavlja naslov koji ljubitelji žanra ne bi smeli da propuste. Nedostatak realnog izazova uspešno nadoknađuju vizuelna komponenta, odličan zvuk ali i uvrnuta atmosfera koja vas ne može ostaviti ravnodušnim.

Šeširdžijina moć forsiranja perspektive je vrlo korisna i u borbi



GHOST PIRATES OF VOOUJU ISLAND

Ukoliko se zaglavite,
pokušajte da
konsultujete druga dva
karaktera u vezi sa novim
predmetima u inventaru

Povratak na Karibe, argh matey!

70



- ✓ Poznato okruženje
- ✗ Izuzetno kratko
- ✗ Na momente nelogično
- ✗ Neduhovito

Pirati i avanturističke igre su prirodna kombinacija, kao Nemci i kobasice, Mirko i Slavko, ili fudbal i pivo. Pre nego što se zapitate zašto nema mnogo igara sa sličnom tematikom, odmah ćemo razrešiti misteriju – zbog serijala Monkey Island; težina ovih kulturnih igara je uspešno odvrćala razvojne timove od sličnih pokušaja, ukoliko izuzmemo retke pokušaje

poput neuspešnog Jack Keane-a. Pred nama je Ghost pirates of Voouju Island, druga igra Autumn Moon Entertainment-a, ekipe koja je verovatno poznatija po tome što je sačinjava bivša postava slavnog LucasArts-a, nego po svojim igrama (istini za volju, A vampyre story je daleko od lošeg naslova, ali možemo reći da smo više očekivali od tima sa tako velikim iskustvom).

Stariji igrači, ali i oni koji su skoro uplovili u avanturističke vode Karipskog mora zahvaljujući epizodama serijala Tales of Monkey Island, će se od prvog momenta Ghost pirates-a osećati kao kod kuće u karikiranoj gusarskoj ikonografiji naslova. Kroz igru ćete voditi tri različita karaktera koji su igrom prilično postali žrtve zavere vudu veštice – mrzovoljnog vudu sveštenika

Platforma:
PC

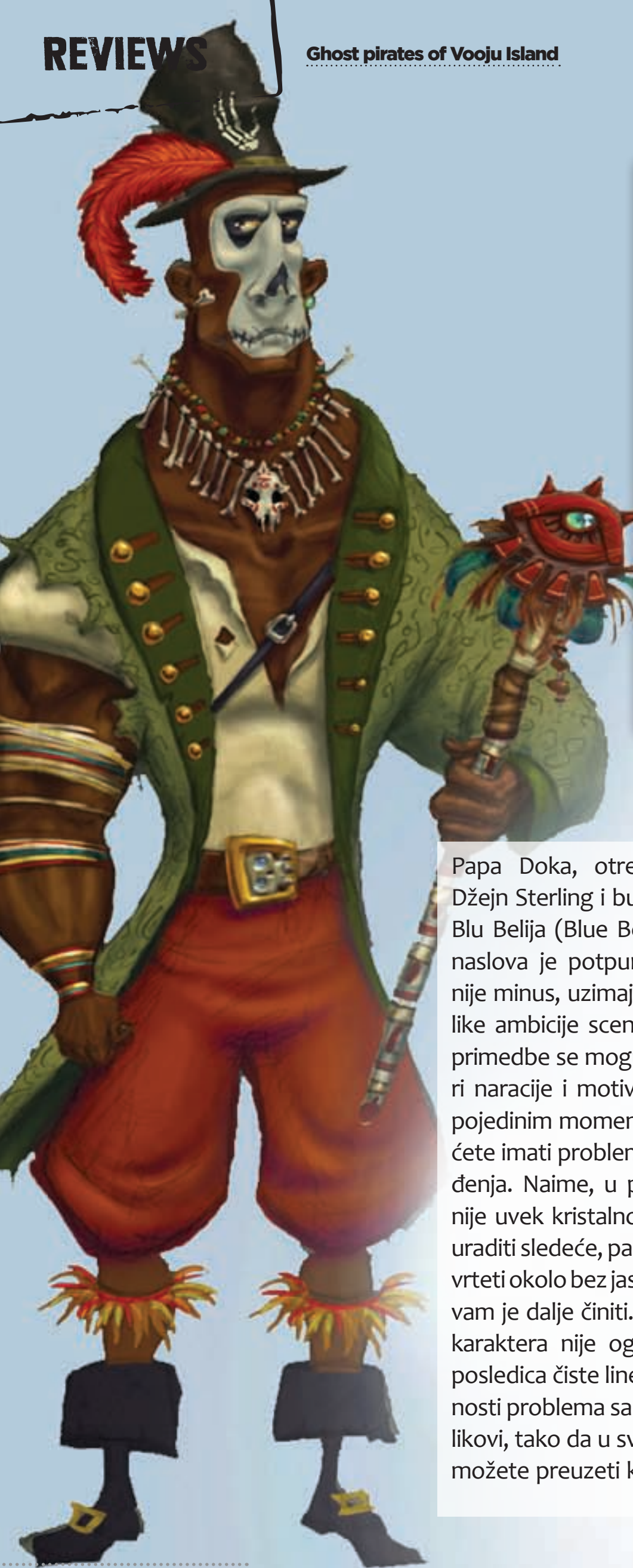
Razvojni tim:
**Autumn Moon
Entertainment**

Izdavač:
DTP Entertainment

Internet adresa:
www.ghost-pirates.com

Maloprodajna cena:
Oko 30 evra

Preporučena konfiguracija:
**Procesor na 1.6 Ghz, 512MB
RAM, grafička kartica iz
GeForce FX serije ili ATI
Radeon 9500**



Papa Doka, otresitu kapetanicu Džejn Sterling i bucmastog kuvara Blu Belija (Blue Belly). Sama priča naslova je potpuno trivijalna, što nije minus, uzimajući u obzir nevelike ambicije scenarija, ali ozbiljne primedbe se mogu uputiti strukturi naracije i motivaciji karaktera u pojedinim momentima, zbog čega ćete imati problema na planu izvođenja. Naime, u prvom delu igre, nije uvek kristalno jasno šta treba uraditi sledeće, pa ćete se ponekad vrteti okolo bez jasne predstave šta vam je dalje činiti. Sloboda u izbor karaktera nije ograničena, što je posledica čiste linearnosti i odvojenosti problema sa kojim se suočavaju likovi, tako da u svakom momentu možete preuzeti kontrolu nad bilo

kojim od glavnih protagonista igre.

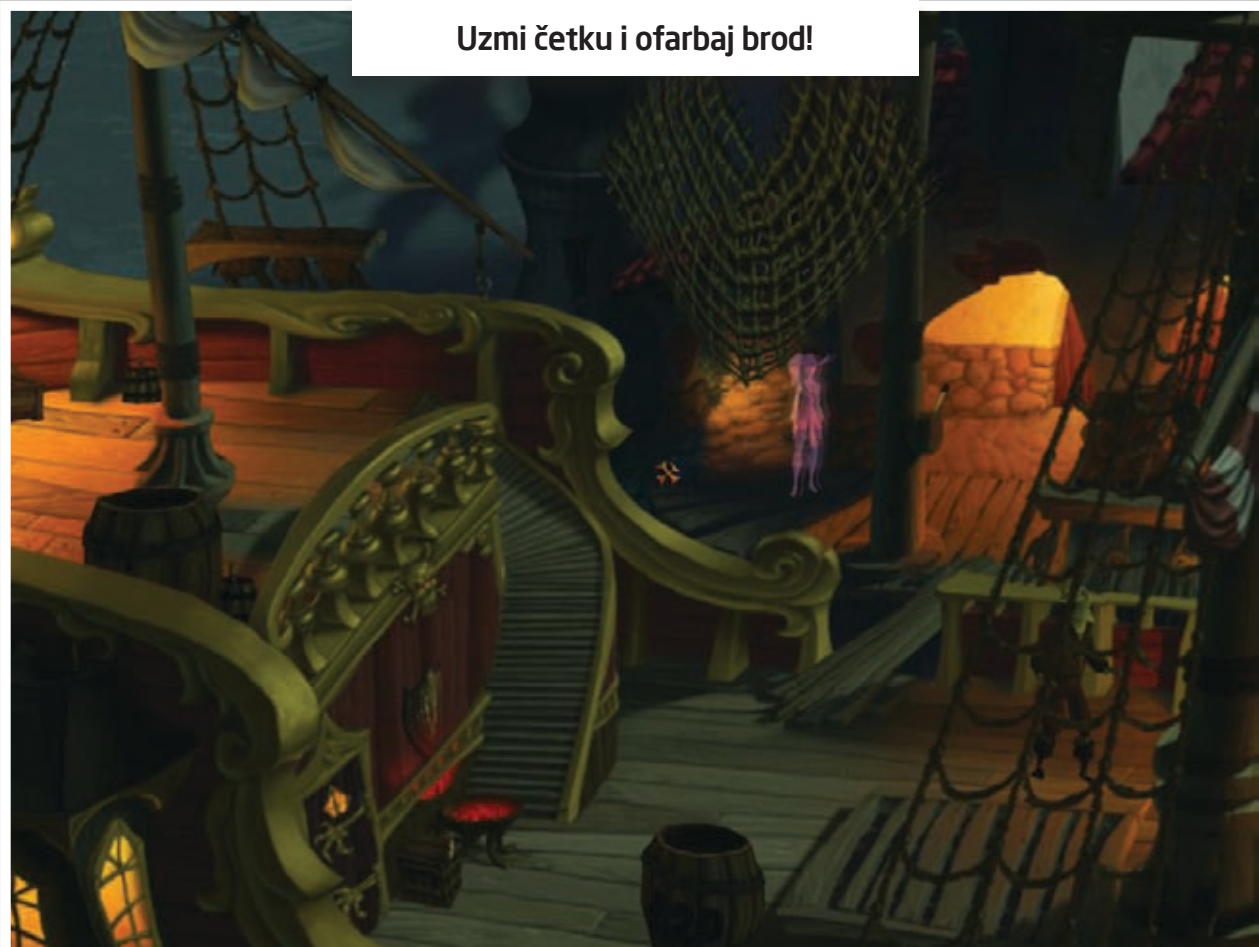
Problemi u igri su čisto inventarske prirode, što samo po sebi ne predstavlja minus. Štaviše, zbog scenarija, veliki igre prelazite kao duhovi, pa se do klasičnih dijaloga dolazi tek u drugom delu naslova. Nažalost, postoje dva velika problema zbog kojih će vam napredovanje u igri biti znatno otežano. Prvi je relativna nelogičnost određenih zagonetki, tako da ćete dosta vremena provoditi u zamornim pokušajima “probaj sve sa svime, pa šta prođe”. Čak su se u jednom momentu autori našalili sami sa sobom, kroz komentar Blu Belija “pokupiću ovaj predmet, šta god on bio”. Bitno je napomenuti da su određene radnje

moгуće tek po dobijanju pomoći od druga dva karaktera (prebacivanjem predmeta na njihove avatare u inventaru). Drugo diskutabilno rešenje je izrazita skriptovanost napredovanja, pa ćete određene radnje morati da izvršavate tačno određenim redosledom, iako za to ne postoji uporište u logici. Desilo nam se u par navrata da igra odbije akciju koja se kasnije ispostavila kao ispravna, samo zbog toga što je prethodno bilo potrebno uraditi nešto drugo.

Igra je zaista kratka, i to je njena najveća mana. Uprkos veštački izazvnoj težini, deo koji nam se u početku učinio kao prolog, uvod u dešavanja, čini skoro 50 posto igre. Ukoliko bi-



Uzmi četku i ofarbaj brod!



ste odlučili da drugi put prođete igru (mada za to ne postoji nijedan razlog), ne bi vam trebalo više od dva sata. Takođe, ne možemo a da ne prigovorimo isforsiranom humoru naslova. Nažalost, uočavamo tendenciju koja se provlači kroz većinu savremenih avanturističkih igara, a to je besmisleni, pretenciozni i zamorni pokušaj da svaka sekunda izvođenja bude smešna. To, naravno, nije moguće, pa je krajnji rezultat kontraproduktivan. Klasici žanra u odnosu na ovakve naslove su, da napravimo filmsku paralelu, kao sofisticirani humor Crne Guje u odnosu na prizemno i preduvano budalašenje Beni Hila.

Kombinacija 3D likova i prelepocrtanih pozadina (za koje je zaslužan Bil Tiler, glavni dizajner trećeg

nastavka Monkey Island serijala) su se pokazali kao dobitna kombinacija, sa vizuelnog stanovišta. Nažalost, pomalo krzava animacija likova i fiksirane rezolucije od 1024x768, odnosno 1280x800 za široke ekrane dosta kvare doživljaj zbog izrazite pikselizacije na većim monitorima. Glasovna gluma i režija variraju od odlične do katastrofalne, i može se reći da su u skladu sa napornim humorom igre. Muzika je sa druge strane odlična.

Iz naše perspektive, drvenih nogu, papagaja, ruma i Karipskog arhipelaga nikad dosta, tako da ćemo preporučiti igru, i pored izraženih mana nekih aspekata naslova. Ako ništa drugo, prekratićete vreme čekajući na rimejk drugog dela Monkey Island-a, koji nam stiže ovog leta.





Platforma:
**Xbox360, PC, Playstation 3,
Wii, NDS**

Razvojni tim:
Sumo Digital

Izdavač:
SEGA

Internet adresa:
www.sega.com/sonicracing

Maloprodajna cena:
Oko 30 evra

Preporučena konfiguracija:
**Procesor na 2.4Ghz, 1.5GB
RAM, GeForce 8800.**

78

PC

- ✓ Raznovrsnost likova
- ✓ Dizajn staza
- ✓ Autentična SEGA atmosfera
- ✗ Verzije na konzolama imaju nestabilan framerate
- ✗ Nedostatak online moda u PC verziji
- ✗ Kompletna mehanika igre je precrtana iz Mario Karta

Neverovatno zabavni Mario Kart serijal je još od vremena Super Nintendo-a služio kao inspiracija mnogim drugim izdavačima koji su svoje maskote stavljali za volane kartinga ili drugih vozila u pokušaju da ponove magiju Nintendovog hita, uglavnom neuspešno. Ukoliko izuzmemo Diddy Kong Racing (Nintendo 64) i Crash Team Racing (PSX) malo koja "karting igra" je prišla i blizu Mario Kartu po pitanju opšteg kvaliteta, do sada. Iz SEGE nam dolazi dostojan konkurent najnovijem Mario Kartu u vidu Sonic & Sega All-

Stars Racinga, karting naslova u koji je za razliku od ostalih jeftinih kopija uloženo daleko više truda. Ono što je najbolje od svega je da se ne radi o Wii ekskluzivi već o izdanju u kojem će moći da uživaju i vlasnici pa skoro svih ostalih igračkih sistema uključujući i PC na kome ovakav naslov nije viđen jako dugo.

Na Wii-u je moguće voziti sa vašim Mii-om, dok je u Xbox 360 verziji moguće ubaciti vašeg avatara

Osnovna ideja Mario Karta je bukvalno prekopirana, s' tim što postavu trkača ovoga puta čine likovi iz Sonic igara ali i zvezde SEGA hitova iz svih mogućih perioda ove slavne kompanije. Tako da pored Sonica, Tailsa i standardne ekipe iz Segine glavne franšize tu su i legendarni likovi kao što su Alex Kidd, Jacky Bryant i Akira Yuki iz Virtual Fightera, kao i mnogi protagonisti Seginih Dreamcast hitova, Beat iz Jet Set Radio, Ulala iz Space Channel 5, Ryo Hazuki iz Shemue i par drugih. Svi likovi imaju svoja specifična vozila koja se done-

Ryo Hazuki iz Shenmue-a prvi put posle Dreamcast ere



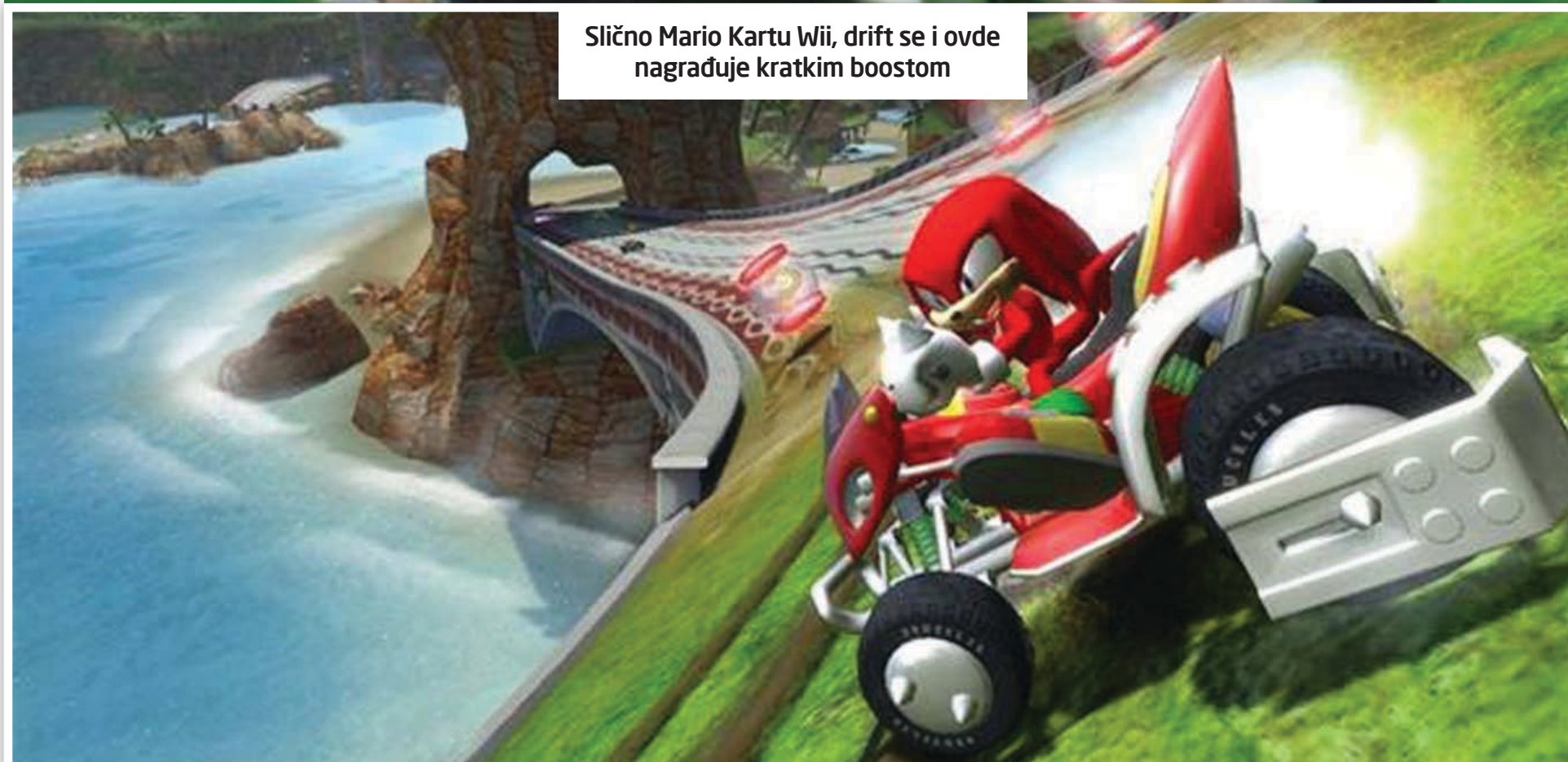
kle razlikuju u performansama, dok prava razlika leži u njihovim specijalnim potezima. Iako likova ima preko 20 samo par učesnika je dostupno odmah na početku dok je ostale potrebno otključati. Staza ima oko 24 i zasnovane su na svetovima iz šest SEGA igara: Sonic Heroes, Billy Hatcher, Super Monkey Ball, Samba De Amigo, Jet Set Radio i The House of the Dead. Svaki svet ima nekoliko različitih staza koje nisu samo varijacije na istu temu već priča za sebe sa drugačijim okruženjem i atmosferom.

Dok kružite stazom, kao i u svakom drugom karting raceru sakupljate power up predmete koje ćete koristiti za vreme trke da bi sabotirali protivnike. Kompjuterski igrači nisu nimalo naivni, A.I će često koristiti prečice kao i spomenute predmete za ome-

tanje na vama, obavezno kad izbijete na prvu poziciju možete očekivati makar jedan, baš kao i u Mario Kartu. Specijalni potezi tzv. "All-Star moves" se koriste samo ukoliko ste pri kraju kolone za vraćanje na bolju poziciju, uz unikatni efekat koji zavisi od lika do lika. Kombinacija svega toga čini trke veoma haotičnim, ponekada stvari postaju čak i frustrirajuće ali kada shvatite da su sreća i pravilan tajming korišćenja poweupova daleko važniji od veštine vožnje i da se do prvih mesta ne dolazi toliko teško, sve postaje daleko zabavnije. Pored trka sa kompjuterskim protivnicima, moguće je i u lokalu igrati u split screen modu sa do četiri igrača, ova lepa opcija koju odavno nismo videli podiže zabavu na daleko viši nivo. Online mod takođe nije loš način za pronalaženje živih protivnika ali nažalost iz nepoznatih razloga nedostaje u PC verziji.



Slično Mario Kartu Wii, drift se i ovde nagrađuje kratkim boostom



Ekskluzivno u Xbox360 verziji igre tu su Banjo i Kazooie iz istoimene RARE franšize kao jedini likovi izvan SEGA univerzuma.

Sonic-ove staze zasnovane su na nivoima iz Sonic Heroes



Osim šampionata, time triala i multiplayera još jedan od načina za sakupljanje Sega Miles-a, valute u igri, je mission mod koji se sastoji od različitih ciljeva sa predodređenim kombinacijama likova i staza. Sega Miles odnosno “sega dolari” se troše na otključavanje novih likova, staza i dodatne muzike, čega ima sasvim dovoljno da vas natera da se vraćate igri duže vreme samo iz tog razloga.

Grafika je jednostavna ali prijatna za oko, a dizajn staza i detaljnost likova su svakako iznad proseka kada su ovakve igre u pitanju. Kako je Sonic & Sega All-Stars Racing rađen prevažno za next-gen sisteme HD grafika na Xbox-u 360, PS3 i PC-u izgleda daleko bolje od Wii-ovog SD-a. PC verzija svakako stoji najbolje po tom pitanju zbog stabilne 60fps animacije na prosečnim konfiguracijama, dok verzije na konzolama imaju nejasno ograničenje na 30fps-

a. Jedina “mana” PC porta je što pored tastature podržava isključivo Xbox360 kontroler. Zvukovi i glasovi protagonista su preneti iz starijih SEGA igara, kao i originalna muzika koja čini atmosferu svake staze autentičnom, jedina zamerka je pomalo naporni komentator koji se na svu sreću može isključiti.

SEGA je sa ovim naslovom dokazala da može da konkuriše Nintendo-u kada se potruži pa čak i kada je otvoren plagijatzam u pitanju. Iako Sonic & Sega All-Stars Racing neće skinuti Mario Kart Wii sa trona, svakako predstavlja alternativu posebno ukoliko nemate Nintendo Wii a želite da igrate nešto veoma slično. Sa druge strane, starim SEGA nostalgijarima kao i novim fanovima će svakako izmamiti osmeh činjenica da SEGA ne odustaje od nekih svojih likova i franšiza, samo kada bi se tako potrudili oko nastavaka nekih legendarnih igara...



Neograničeno dobar

Jedan hosting za sve vaše sajtove

Eunet Unlimited hosting ponuda Vam omogućava da neograničeno koristite resurse svog hosting servisa, bez obzira da li je u pitanju prostor na disku, Internet protok ili e-mailovi.

10 sajtova po ceni jednog

***Neograničen protok
Neograničen prostor***

Hosting 2.0

Vrsta hardvera:

Miš

Uređaj:

Razer Abyssus

Kontakt:

www.execentar.com

RAZER ABYSSUS

Još jedan kvalitetan Razer miš.

Čim je krenula nova godina Razer nam je podario nove poklone. Prvi u nizu je gaming miš Abyssus.

Razerovi gaming miševi su se od svoje pojave na tržištu rapidno pozicionirali na samom vrhu gde su i danas. Dugo vremena je Razer bio sinonim za igračkog miša koji je ostavljao iza sebe pulene iz Microsofta ili Logitecha. Iako su tri vodeća proizvođača,

uz Roccat ili SteelSeries, trenutno veoma ujednačeni, Razer uvek nudi nešto što konkurencija u tom trenutku ne poseduje. To najbolje svedoči bogata ponuda i portfolio koji se konstantno dopunjuje. Abyssus je novi izdanak koji je namenjen srednjoj klasi odnosno gamerima koji ne žele da potroše preko 50 evra za gaming miš.

Kao i svaki proizvod iz Razera i



Abyssus dolazi u fantastično dizajniranoj kutiji. Prvo što se primeti kod ovog miša je ambidekstralni dizajn, što znači da ga bez problema mogu koristiti kako dešnjaci tako i levaci. Levoruki igrači su do skora bili potpuno zapostavljeni, a Razer je tu logično uvideo dodatni profit. Bokovi Abyssusa su zaobljeni i mada je miš manjih dimenzija on odlično leži u šaci. Gornji deo kućišta presvučen je gumiranom teksturom koja neutra-

Abyssus je novi izdanak koji je namenjen srednjoj klasi odnosno gamerima koji ne žele da potroše preko 50 evra za gaming miš.

liše bilo kakvo proklizavanje. Primarni tasteri su nešto izduženiji, a između njih je smešten nešto manji skrol koji je uvučen u kućište. Ipak, posle kraćeg navikavanja rad sa skrolom je ugodan iako to ne izgleda na prvi pogled.

Kao i većina novih gaming modela tako i Abyssus poseduje visoku rezoluciju koja iznosi solidnih 3500 dpi. Naravno, moguće je promeniti njenu vrednost u tri koraka i to 450, 1800 i najviših 3500 dpi. Rezolucija se menja preko klizača koji se nalazi sa donje strane miša i malo je nezgodno menjanje iste tokom igranja jer je potrebno izdići miša i pomeriti klizač. Takođe, sa zadnje strane nalazi se i polugica preko koje se mehanički menja pooling rate što je svakako dobar dodatak. Kao i svaki ozbiljan gaming model, Abyssus poseduje teflonske nožice za bolje prijanjanje i brže kretanje po podlozi.

Kao test podlogu izabrali smo novu Razer Megasomu o kojoj ćemo pisati u nekom od narednih izdanja našeg časopisa.

Na kraju ističemo da je Abyssus odličan gaming miš koji odgovara levorukim igračima što je samo po sebi dovoljna preporuka. Iako se možda čini da to nije posebno važno dešnjacima, i nije tako, pošto se i oni najlakše mogu navići na miša koji po svojim karakteristikama nije „iskakajući“, što kasnije omogućava lakše igranje na turnirima ili lakšu promenu miša i prilagođavanje na neki novi Razer-ov model.

**Kao i većina novih
gaming modela tako i
Abyssus poseduje visoku
rezoluciju koja iznosi
solidnih 3500 dpi.**



NVIDIA OPTIMUS

Optimus tehnologija je stigla

Malo pre ovogodišnjeg CeBIT-a smo imali prilike da, u okviru interaktivne prezentacije malo više saznamo o novitetima koje je NVIDIA spremila za svoje fanove. Iako svi znamo da tehnologija implementacije diskretne grafičke karte u prenosni računar koji već poseduje integrisano rešenje (IGP) već neko vreme postoji, njeno funkcionisanje nije bilo baš po meri korisnika. AMD i NVIDIA imaju svoje verzije, čije je predstavljanje bilo praćeno velikim hype-om, ali nije uveliko bilo prihva-

ćeno zbog zahteva da korisnik sam vrši prebacivanje sa jedne grafike na drugo.

NVIDIA je dosad predstavila modele sa dve grafike pa je ostavljena mogućnost da birate koju ćete koristiti.

NVIDIA Optimus tehnologiju smatra drastičnim korakom napred i poredi je sa hibridnim automobilima

Jedan od modela koji je koristio pomenutu tehnologiju je, ko drugi nego ASUS, sa svojim modelom UL50Vt. Pomenuti laptop pripada štedljivoj seriji računara, a ima opciju da po potrebi uključite diskretnu grafiku kako bi iskoristili njenu snagu pri igranju, GPU renderingu, reprodukciji HD materijala i sličnim poslovima. Sledeći korak se naziva Optimus platforma i u pitanju je tehnologija koja omogućava novi način

korišćenja integrisanog GPU-a i diskretne grafičke karte na mobilnim platformama.

Istraživanje koje je NVIDIA sproveda pokazalo je da je tek oko 10% korisnika prebacivalo grafiku sa jedne na

drugu. Proces prebacivanja je suviše konfuzan, zahteva manuelno prebacivanje sa IGP na GPU i obratno, većina aplikacija koje koriste GPU moraju da se restartuju, proces prebacivanja traje od 5 do 10 sekundi, a praćen je treperenjem ekrana. Ovako se obe-





smišljavala implementirana tehnologija i niko nije postizao istovremeno duži vek trajanja baterije i bolje performanse, već su se korisnici, uglavnom, u startu odlučivali za jednu soluciju. NVIDIA Optimus tehnologiju smatra drastičnim korakom napred i poredi je sa hibridnim automobilima. Možda je i najveća prednost što su svi problemi uočeni na vreme pa nova tehnologija proces prebacivanja radi mnogo bolje i efikasnije, bez direktnog upošljavanja korisnika.

Na prethodnoj generaciji sve je funkcionisalo tako što su IGP i diskretna grafika (GPU) bili povezani na softverski prekidač koji je vršio prebacivanje sa jedne na drugu grafiku kada je to korisnik hteo. Optimus tehnologija funkcionise tako

Kako je u pitanju NVIDIA tehnologija logično je da će Optimus biti rezervisan samo za varijantu Intel CPU+ NVIDIA grafika

što se IGP ponaša kao displej kontroler koji je povezan i sa GPU i sa CPU. Kada funkcioniše IGP (Office aplikacije, surf, multimedija...) GPU je isključen u potpunosti i put kojim slika ide do displeja je CPU – IGP – displej. Kada se ukaže potreba za aktiviranjem diskretne grafike (igre, HD reprodukcija, GPU rendering...) put se preusmerava na GPU – IGP – displej, gde se IGP ponaša samo kao displej kontroler. Ubačen je takozvani „Display driver interposer“

koji je direktno povezan sa NVIDIA drajverom kada radi diskretna grafika, a koji preko posebnog API-ja komunicira sa Intel drajverom kada je samo IGP u funkciji.

Fizička implementacija nove tehnologije ide sličnim putem kao i softverska. Dosad su IGP i diskretna grafika bili povezani sa multiplekserima koji su omogućavali rutiranje signala ka displeju bilo sa IGP, bilo sa GPU-a. Procesor, GPU i memorij-

ski kontroler imaju i direktnu vezu sa diskretnom grafikom preko PCIe magistrale, ali je GPU imao posebne magistrale do multipleksera. Ovakva implementacija zahtevala je povećanje komponenata na matičnoj ploči, degradaciju integriteta signala zbog multipleksa koji su vršili rutiranje, te dvostruko rutiranje interfejsa (jedno za IGP, drugo za GPU), dodatni PCB sloj što je pored enormne kompleksnosti imalo i veliki uticaj na cenu.



Optimus tehnologija na hardver-skom nivou vrši dodatno uprošćavanje izbacivanjem multipleksera i dodatnih magistrala do njih jer se IGP ponaša kao displej kontroler eliminišući potrebu za dodatnim slojem koji bi vršio prebacivanje/rutiranje signala. Logično, smanjen je broj komponenata na matičnoj ploči, integritet signala je ostao na visokom nivou, postoji samo jedno rutiranje interfejsa, ne zahteva se dodatni PCB sloj i cena koštanja je znatno smanjena.

Još jedna bitna izmena vezuje se za ubacivanje takozvanog ACE

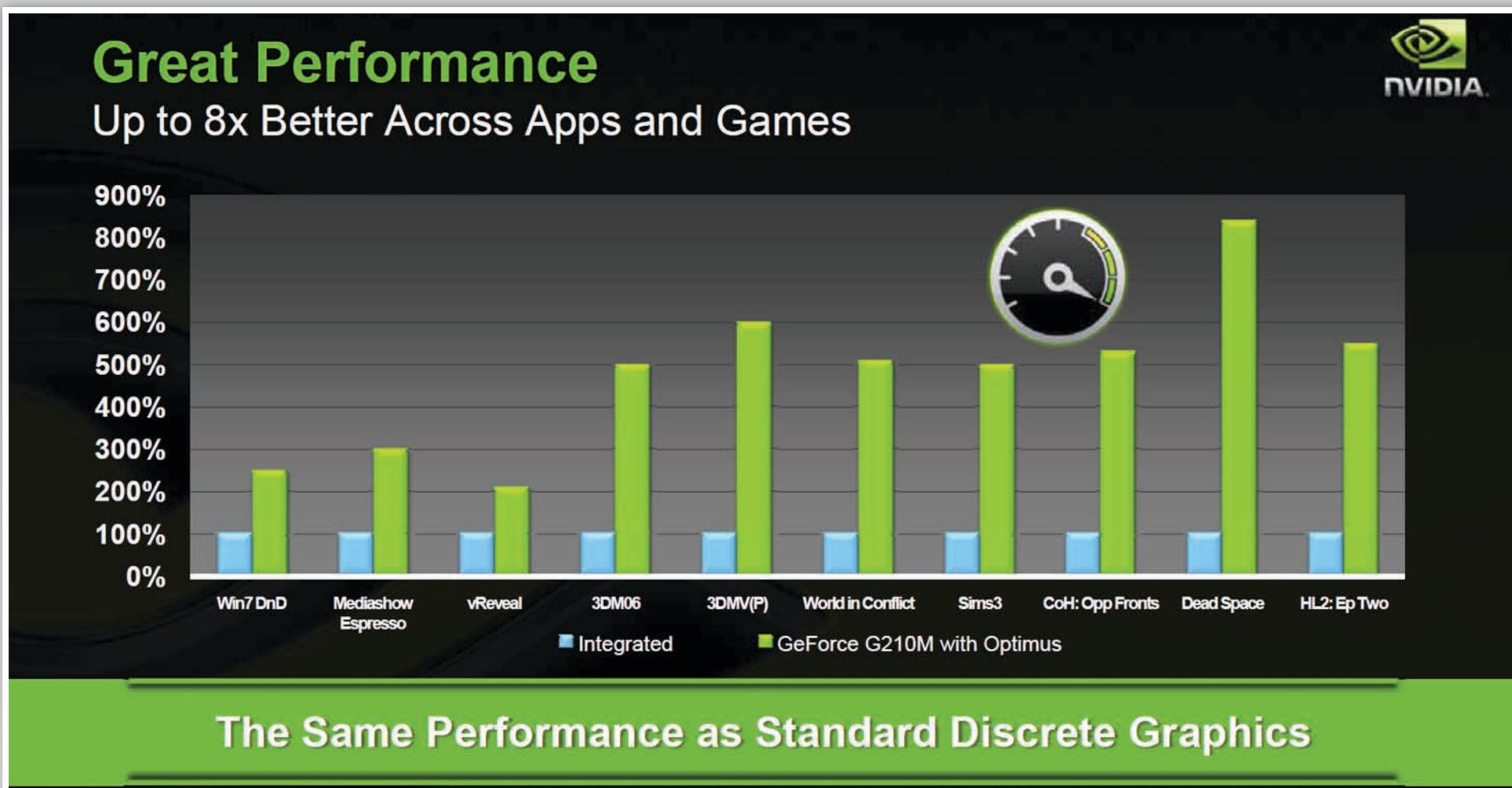
(Asinhronog Copy Engine). Prethodna implementacija koja je nudila Hybrid SLI i omogućavala IGP-u da prebacuje sliku sa diskretne grafike funkcionisala je tako što su elementi GPU 3D pajplajna korišćeni da kopiraju podatke iz frejm bafera u IGP. Novi Optimus ACE ne koristi 3D endžine i ne izaziva

Optimus smo imali prilike da vidimo uživo i da funkcioniše odlično. Naravno, dok sami ne probamo kako to radi ne možemo ništa da tvrdimo

zastoj tokom procesa kopiranja podataka iz frejm bafera u IGP, pa proces ne utiče na sliku i performanse koje dobija korisnik, i nema neprijatnog kašnjenja koje je bilo prisutno na prethodnim verzijama. Copy Engine, u stvari služi za kopiranje frejm bafera diskretne grafike i njeno prebacivanje, preko PCIe magistrale u sistemsku memoriju odakle se vrši izbacivanje do displeja preko IGP.

Kako je u pitanju NVIDIA tehnologija logično je da će Optimus biti rezervisan samo za varijantu Intel CPU+ NVIDIA grafika. Podržani procesori su Core i3, i5 i i7 (Arrandale), Core 2 Duo (Penryn) i nova generacija (Pine Trail) Atoma. Sa NVIDIA strane grafike koje će raditi sa Optimusom su GeForce 200M, 300M i nove generacije GeForce M. ASUS je već predstavio nekoliko laptopova sa Optimus tehnologijom: neki od njih su deo serija N, Slim, U/UL i K, a do sada su se pojavili modeli UL50Vf, U30Jc, N61Jv, N71Jv i N82Jv.

Ono što je bitno je da su na vreme uočeni i ispravljani svi problemi i mane dosadašnje tehnologije, pa je Optimus imao greške na kojima je učio. Ne zaboravite da smo Optimus imali prilike da vidimo uživo i da funkcioniše odlično. Naravno, dok sami ne probamo kako to radi ne možemo ništa da tvrdimo, ali ako se dobar deo priče pokaže kao tačan evo nama nove revolucije na polju prenosnih računara.



WD BLACK & GREEN HARD DISKOVI

WD super teška kategorija - Veliki Zeleni i veliki Crni

Ako ste malo pratili razvoj novih tehnologija kada su hard diskovi u pitanju verujemo da ste naišli na novu, Advanced Format tehnologiju koju Western Digital implementira u svoje diskove. Za sada je ona prisutna na nekim modelima, a ovoga puta, igrom slučaja na testu su se našla dva diska u koje WD polaže

velike nade – modeli od 2 TB iz Black i Green serija.

Gorepomenuta Advanced Format tehnologija koristi novu veličinu sektora, koja sad, umesto 512 bajtova iznosi 4 KB. Prednosti ovakvog formatiranja se mogu iskoristiti na nekoliko načina. Jedan je povećanje kapaciteta diska, drugi je pravljenje manjih ploča sa većim

kapacitetom i treći je povećanje brzine postojećih modela odbacivanjem najsporijih delova diska. Da bi tehnologija radila, potrebno je da posedujete disk koji to podržava (za sad, samo WD Green serija, i to modeli WD6400AARS, WD10EARS, WD15EARS i WD20EARS). Na Windows Vista i 7 operativnim sistemima, podrška za AFT je implementirana, dok je za Windows XP neophodno koristiti WD Align Utility aplikaciju koja se može skinuti sa zvaničnog WD sajta. Uštede sa AFT se dobijaju spajanjem manjih sektora, pri čemu se dobija prostor anuliranjem razmaka između sektora, zbirno manjim ECC kodom i manjim Lead in delom, pa možemo očekivati da će naredne generacije diskova u većini slučajeva podržavati AFT, kako kod WD, tako i kod drugih proizvođača.

Western Digital je barijeru od 2 TB probio sa modelom iz Green serije, da bi neko vreme posle izbacio i model iz najbrže, Black serije istog kapaciteta. Krenimo od „Zelenog“.

U pitanju nije prvi 2 TB model Green



serije, već nova generacija, sa oznakom WD20EARS. Pored promene oznake, ovi diskovi su potpuno kompatibilni sa AFT, imaju nešto veće brzine, a i karakteristike im se razlikuju od prve generacije. Veliki Zeleni je opremljen sa 64 MB interne, brze keš memorije, za razliku od 32 MB, koliko je imao stari, a brzina rotacije ploča je sa fiksni 5.400 obrtaja u minutu prešla na varijabilni raspon od 5.400-7.200 rpm, ili kako to WD zove – IntelliPower. Zahvaljujući pomenutoj i drugim implementiranim tehnologijama Western

Digital diskovi iz Green serije manje se zagrevaju i troše manje struje od ostalih modela. Naravno, varijabilne brzine imaju i uticaj na performanse, pa se Green serija ne odlikuje šampionskim performansama. Ovo svakako ne treba uzeti kao manu, jer je WD upravo svoje serije diferencirao prema karakteristikama. Green serija raspolaže i sa najmanjom cenom po MB, pa se mnogi korisnici vrlo često odlučuju za ove diskove kada žele da prošire raspoloživi prostor



za skladištenje podataka, jer nude veliki kapacitet po vrlo pristupačnoj ceni. Ovaj, i ostali modeli Green serije koriste AFT, i to za poboljšanje brzine, eliminišući delove diska najbliže centru ploče, koje nadomešćuju dobrotkom u kapacitetu jer koriste veće sektore.

Oznaka Black modela od 2 TB je WD2001FASS. Upotreba ploča kapaciteta 500 GB je postala nešto uobičajeno kada su diskovi kapaciteta preko 1 TB u pitanju, posebno kada se ciljaju vrhunske performanse, pa ne čudi što se i WD odlučio za četiri 500 GB ploče za svoj najbolji desktop model. Moramo priznati da smo bili prijatno iznenađeni činjenicom da se cena WD Green 2 TB modela spustila na oko 160 evra, pa nas je podatak da će se WD Black 2 TB prodavati za 80 evra više nije baš o b r a -

dovao. Dimenzije modela koji smo imali na testu identične su onima kod "zelene verzije", ali se Black razlikuje po elektronici na sebi. Naime unapređenje se pre svega, odnosi na dva procesora koji i 64 MB keš memorije koji se brinu za vrhunske performanse ovog modela. Tehnologije kao što su IntelliPower i IntelliSeek namenjene uštedi energije neće naći na ovom disku, ali je WD performanse unapredio zahvaljujući korišćenju dva servomotora koji omogućavaju brže pozicioniranje glave, a samim tim i brži pristup podacima.



Ono što se nije moglo izbeći je zagrevanje, posebno kada se podsetimo da disk ima četiri ploče u sebi, pri čemu napominjemo da zagrevanje nije preterano ali da je dodatno hlađenje svakako poželjno, posebno pri dužoj eksploataciji.

Testiranjem smo potvrdili ono što smo manje-više znali. Brzina transfera podataka se kod WD Green diska kreće oko 80 MB/s za čitanje

i 75 MB/s za upis podataka. Zanimljivo je i da je brzina na početku prešla čak 110 MB/s, ali, kako smo se približavali kraju ista je opadala, pa otud nešto niže prosečne vrednosti. Kada je najbrža desktop serija diskova u pitanju WD se nimalo nije obrukao. Prosečne brzine od preko 105 MB/s za upis/čitanje i maksimalne brzine od skoro 140 MB/s su stvarno neverovatne, a najbolje u celoj priči je i što su benchmark aplikacije pokazale vreme pristupa manje od 10 ms, što je stvarno neverovatan rezultat, posebno kada uzmemo u obzir da je to vreme kod Green serije oko 17 ms.

Ako zahtevate vrhunske performanse, i koristite gomilu aplikacija kojima je potreban brz transfer u sistemsku memoriju i sa nje, ili jednostavno možete da svojoj gaming mašini priuštite boost performansi – WD Black vas čeka. S druge strane, možete uštedeti celih 80 evra ako pazite Zeleni model. On doduše nije primarno namenjen za sistemske particije, ali je zbog svojih karakteristika idealan za čuvanje podataka. Ne greje se, malo troši, nije bučan, i košta manje nego dva diska od 1 TB. Još da se vi odlučite šta je vama potrebno i izbrojite „zelembaće“.



PREPORUKE ZA KUPOVINU

POWERED BY TECH INDUSTRY



Internet računar

(OKO 18.000 DINARA):

Procesor:

INTEL CELERON DUAL-CORE E3200 2.4 GHZ

Ploča:

GIGABYTE GA-G31M-ES2L (GMA 3100 ONBOARD)

Memorija:

2X1 GB KINGSTON VALUERAM DDR2/800

Disk:

WESTERN DIGITAL CAVIAR 250GB/16MB

Optika:

SAMSUNG SH-S222A

Kućište sa napajanjem:

FRONTIER 450W



Kućni računar

(OKO 46.000 DINARA):

Procesor:

AMD ATHLON II X4 630 2.8GHZ

Ploča:

GIGABYTE GA-MA785GM-US2H

Memorija:

2X1 GB KINGSTON VALUERAM DDR2/800

Grafika:

POWERCOLOR RADEON HD 5770 1GB GDDR5

Disk:

WESTERN DIGITAL CAVIAR 500GB/16MB

Optika:

PIONEER DVR-216D

Kućište:

COOLER MASTER ELITE SA NAPAJANJEM 350W



Igrački računar

(OKO 82.000 DINARA):

Procesor:

INTEL CORE I5-750 2.66 GHZ

Ploča:

GIGABYTE GA-P55-UD3

Memorija:

2X2 GB KINGSTON DDR3/1333

Grafika:

POWERCOLOR RADEON HD 5870 1GB GDDR5

Disk:

SAMSUNG F3 1TB

Optika:

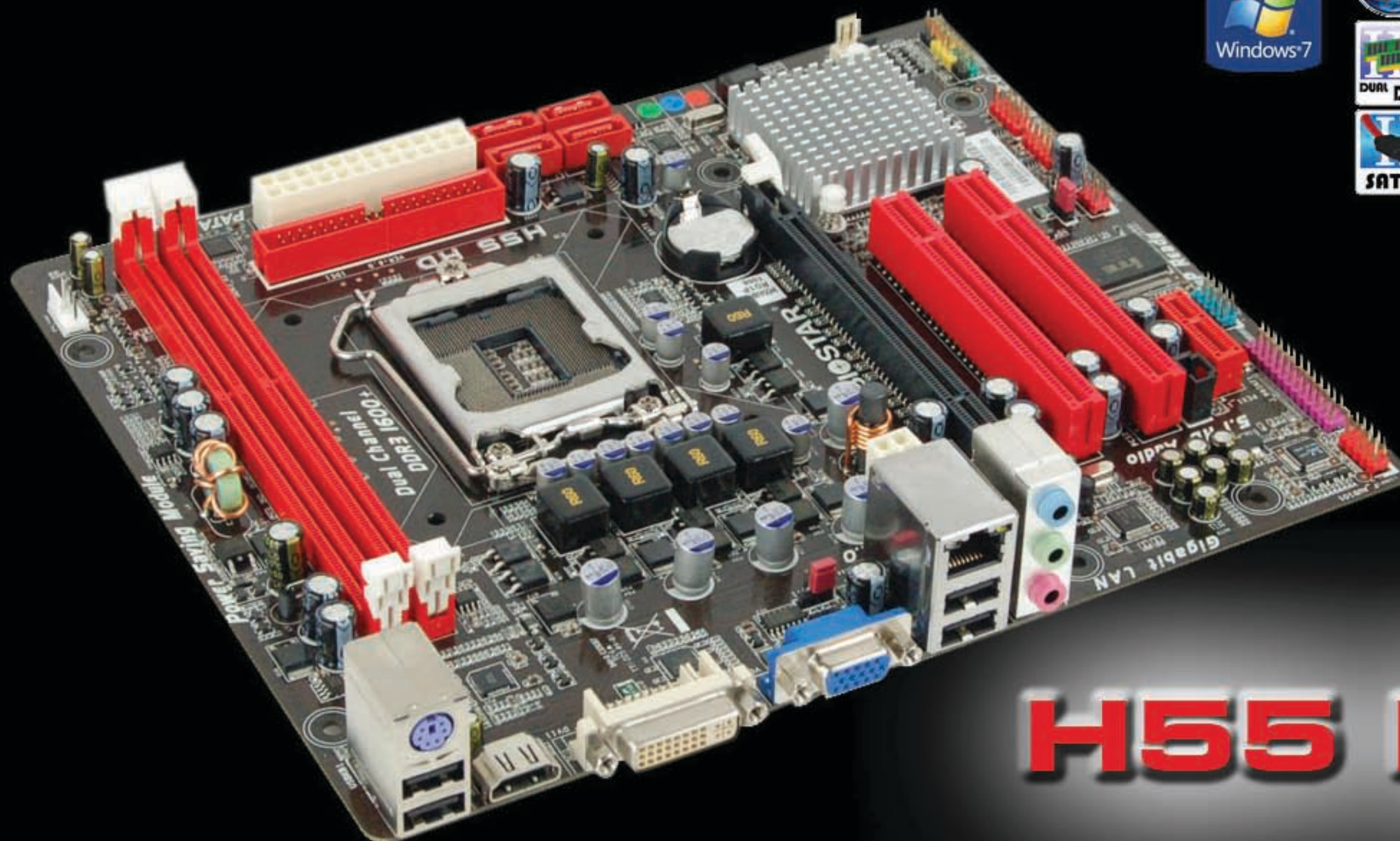
PIONEER DVR-216D

Napajanje:

COOLER MASTER REAL POWER 450W

Kućište:

COOLER MASTER CENTURION 534



H55 HD

www.tntdoo.rs



TNT d.o.o.
PREDUZEĆE ZA PROMET I PRODAJU RAČUNARA
Kolubarska 18, Beograd
Tel./Fax: 011 308 55 77
info@tntdoo.rs

www.telix.rs

TELIX d.o.o. - uvoznik i distributer
PREDUZEĆE ZA RAČUNARSKI INŽENJERING
Futoški put 4, Novi Sad
Tel: 021 489 0 489 Fax: 021 489 0 444
info@telix.rs



SOFTWARE
NEWSFLASH

Ps

ADOBE PHOTOSHOP CS5
EXECUTIVE DEVELOPER TESTING

► Adobe Systems otkriva da je zvanično predstavljanje nove verzije njihovog paketa Creative Suite zakazano za ponedjeljak, 12. april. Predstavljanje će biti strimovano na internetu putem Adobe TV-a, ali će moći da ga gledaju samo oni koji su registrovali svoj Adobe ID nalog. Ne zna se puno o novom paketu, ali je sigurno da će Adobe sa njim obustaviti podršku za Mekintoš računare zasnovane na PowerPC platformi, a pored toga postojaće u 32-bitnoj i 64-bitnoj verziji za Mac (CS4 već postoji u obe varijante za Windows). Na <http://cs5launch.adobe.com/> možete videti nekoliko promotivnih video klipova vezanih za Creative Suite 5.

► Opera je pustila u promet preko App Storea i svoju verziju brauzera za iPhone nazvanu Opera Mini for iPhone. Logično, zar ne. Samim tim praveći konkurenciju Apple-u na njihovom domaćem terenu.



Start Burn

Internet adresa:
www.astroburn.com

Tip softvera:
Freeware

Verzija:
1.2.0087

ASTROBURN LITE

Jednostavno rezanje diskova.

Već neko vreme osetan je prelazak korisnika sa NERO platforme za rezanje na neke druge programe ili su bar u potrazi za nekom alternativom. Astroburn Lite je jedan od mogućih opcija koje bi trebalo da razmotrite ako ste korisnik koji ne želi NERO na svom računaru.

Kod Astroburn-a postoje dve verzije, besplatna za kućno i privatno korišćenje, za koju nije zagarantovana ikakva tehnička podrška. A tu je i plaćena verzija sa kojim sitnim dodatkom. Ipak, mi ćemo se pozabaviti besplatnom verzijom, jer ko će

još na ovu skupoću da plaća za neki program za rezanje. Instalacioni fajl nije velik, cirka 5 Mb, a jedino trebate obratiti pažnju kod instalacije. Pored standardnih pitanja gde ćete instalirati, imate automatski štiklirano da instalirate i neke propratne gluposti tipa dodatak u vidu nekog toolbar-a za brauzer i da vam oficijelna strana programa bude home u internet brauzeru. Da budemo iskreni, to ni-

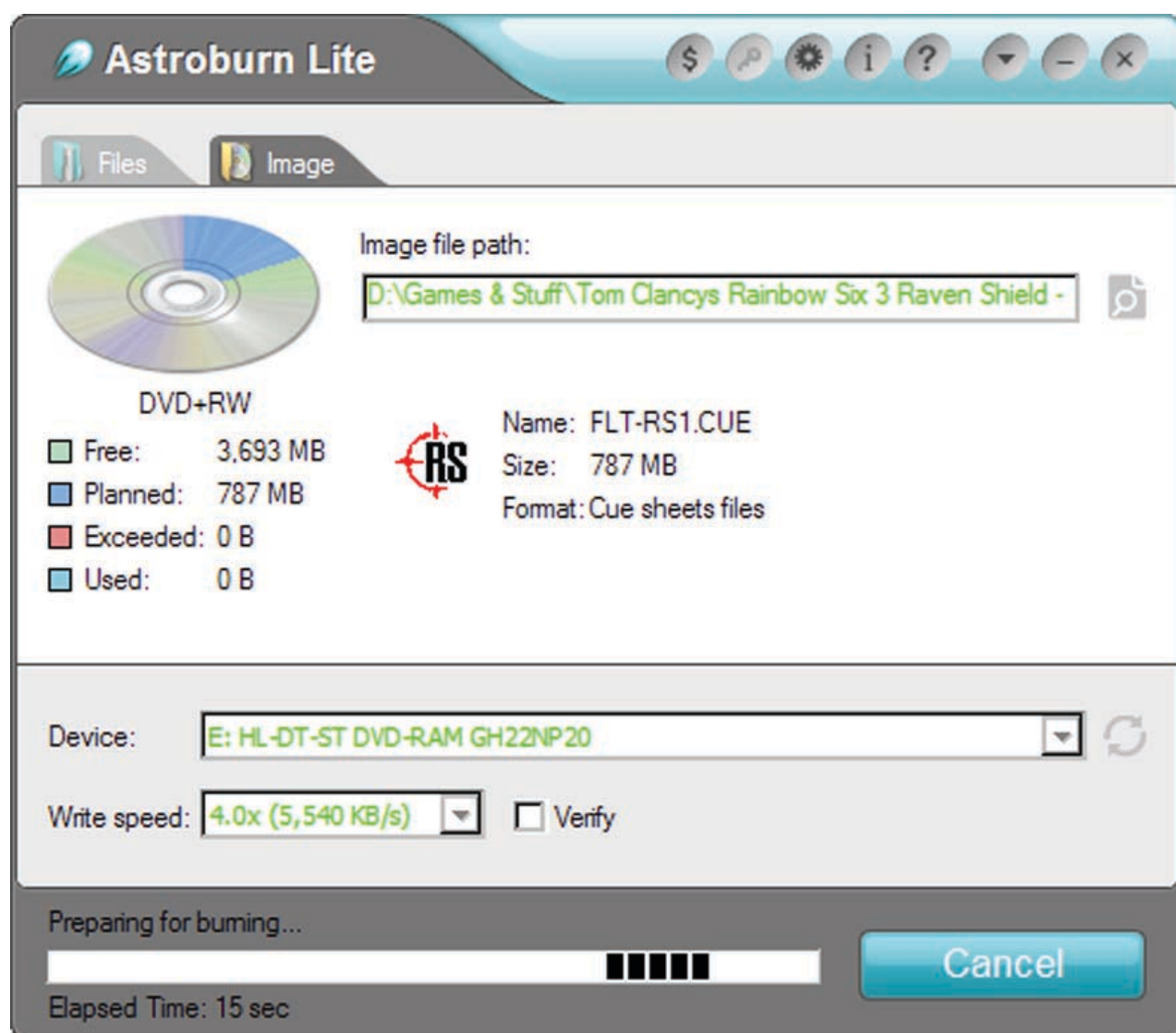
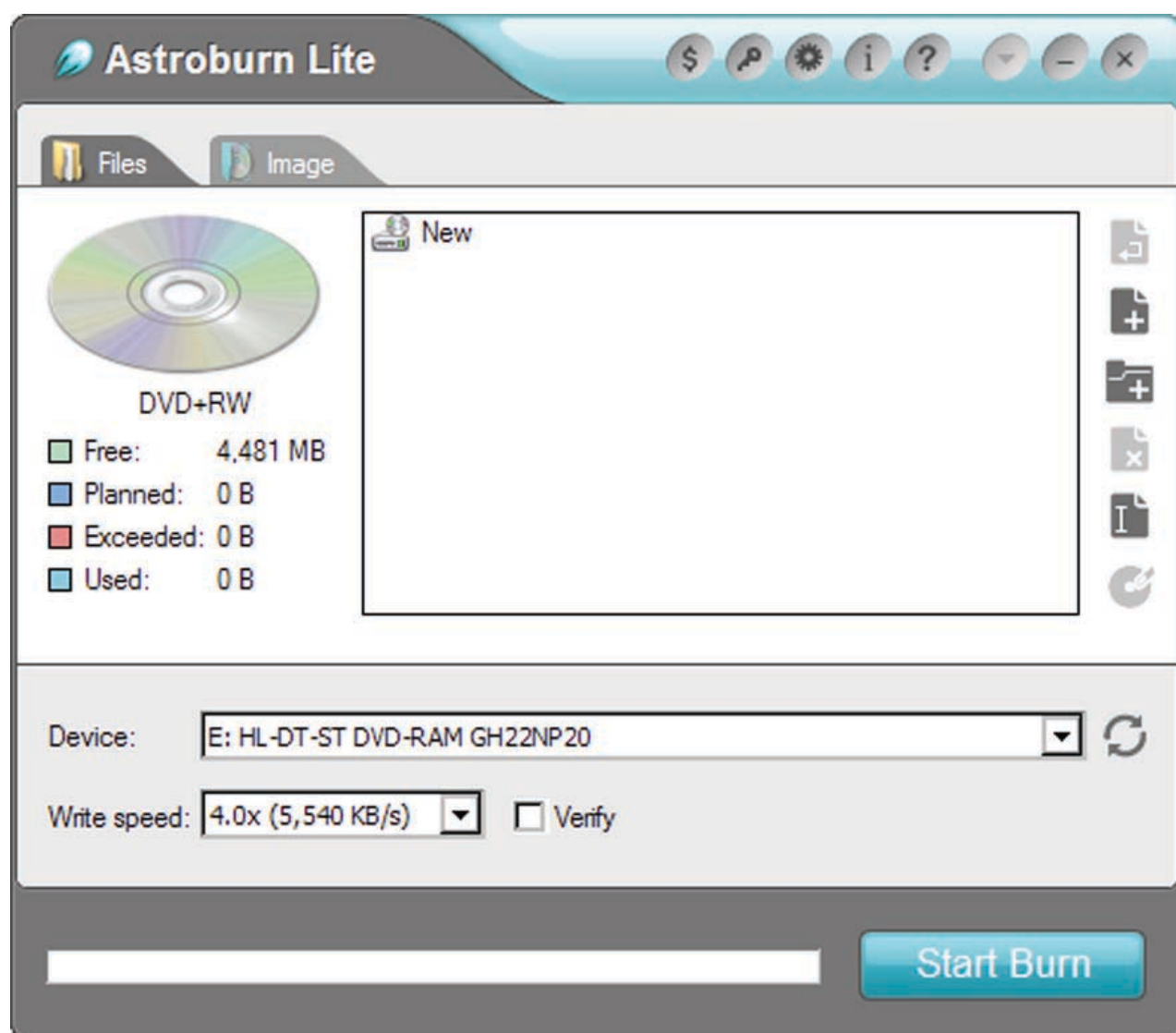
Proces rezanja ne može biti jednostavniji. Možete rezati CD, CD-RW, DVD, DVD-RW, BluRay diskove.

kome ne treba, tako da slobodno odštiklirajte sve to sem ikonice na desktopu i gde već želite.

Izgled Astroburna je poprilično lep iako ima malo XP notu, ipak izgleda moderno. Kao neki programčić sa Appleovih računara. A imate čak i par različitih skinova na raspolaganju, za svaki slučaj da vam se ne svidi default. Još jedna lepa stvar je što ima dosta jezika na raspolaganju uključujući i Srpski. Što se tiče rasporeda funkcija, sa desne strane imate skladne ikonice jednostavnog izgleda. Uz pomoć njih dodajete fajlove, pravite foldere, brišete RW diskove,

stvarate novi projekat, uklanjate i preimenujete fajlove. Sa leve strane se nalaze podaci o ubačenom disku, veličina, koliko ima praznog prostora i slično.

Proces rezanja ne može biti jednostavniji. Možete rezati CD, CD-RW, DVD, DVD-RW, BluRay diskove. Ubacite prazan disk, pomoću Add Files dugmeta dodate sve što vas zanima. Onda izaberete koji ćete rezač koristiti ako ih imate više. Po želji štiklirate da se verifikuje narezani disk i onda klik na veliko dugme u donjem desnom uglu na kome piše Start Burn. Eventualno možete iza-



brati i neku drugu brzinu pre početka rezanja. Pored klasičnog rezanja, možete i narezivati image fajlove. Kada kliknete na Image tab, otvara se dijalog prozor za rezanje image fajlova. Tu po istom principu kao i sa normalnim rezanjem, namestite rezač i brzinu ako treba. A na browse u "Image file path" pronađete željeni image fajl i "na konju ste". Nažalost, na sajtu, a ni negde drugde, ne piše koji su sve formati podržani. Ipak, kada selektujete image file, u Files of Type listi stoji poveći broj formata, od .mdf, .bin, .nrg, .iso, itd. U plaćenju verziji, pored rezanja, možete i praviti image fajlove ali ovde na to zaboravite.

Od podešavanja stvarno nemate ništa na raspolaganju sem menjanja

jezika i skinova. Tako da ako ste zahtevniji korisnik, možda vam neće biti dovoljno samo to. Onda možete da se otvorite za 9.90 \$ i kupite punu verziju ili možda čak i Astroburn Pro za 19.90 \$. Ako se zadesi da vam nešto nije jasno, uvek možete pogledati na oficijelnom sajtu programa koji je veoma jasan ili na forumu istog.

Bagova u korišćenju programa nije bilo. A radio je fino pod svim Windowsima od 2000 do Win7. Pa, ako vam treba neko jednostavno rešenje za rezanje diskova, a niste zahtevan korisnik, isprobajte Astroburn Lite.

Još jedna lepa stvar je što ima dosta jezika na raspolaganju uključujući i Srpski.



SOFTWARE NEWSFLASH

► Adobe je lansirao Flash Builder 4 koji se pre zvao Flex. Promena imena je usledila jer su mnogi developeri koristili tu platformu u ActionScript-u, programskom jeziku koji se koristi za programiranje Flash-a, bez korišćenja Flexovog frejmworka. Tako sada pored Flash Buildera 4 stiže i odvojeno Flex 4 Framework.



► Sredinom marta, korisnici BitDefender antivirusa su zatrpali forume podrške i usijali telefone u vezi njihovog antivirusnog paketa. Naime, problem je nastao kada je poslednji update za BitDefender nekako uspeo da prepozna određene fajlove 64bitnih Windows-a, a i delove sopstvenog programa kao viruse trojanice. Naravno, korisnicima su masovno otkazivali računari, a tehnička podrška se našla na raznju od strane tih istih korisnika koji sada traže odštetu.

Internet adresa:
www.efficientreminder.com

Tip softvera:
Freeware

Verzija:
1.60 (build 78)

EFFICIENT REMINDER FREE

Organizujte se, ovog puta još bolje.

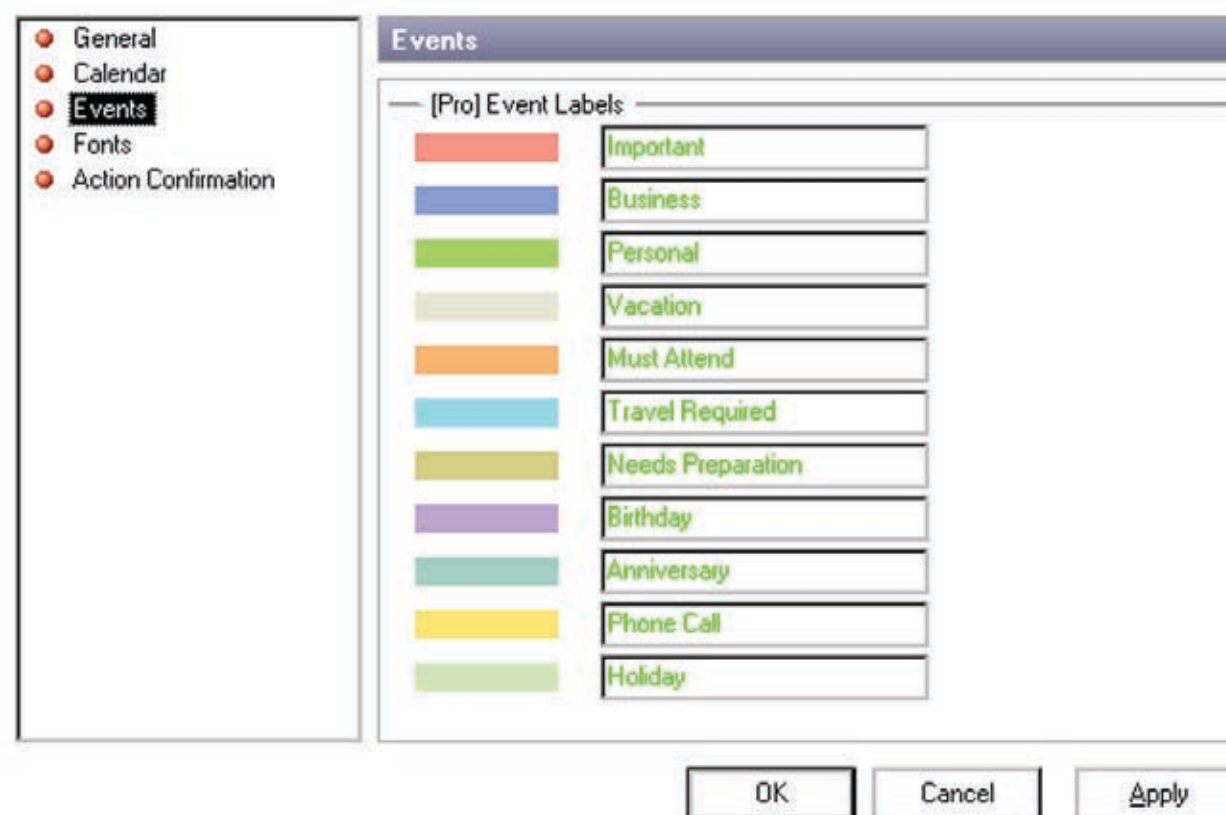
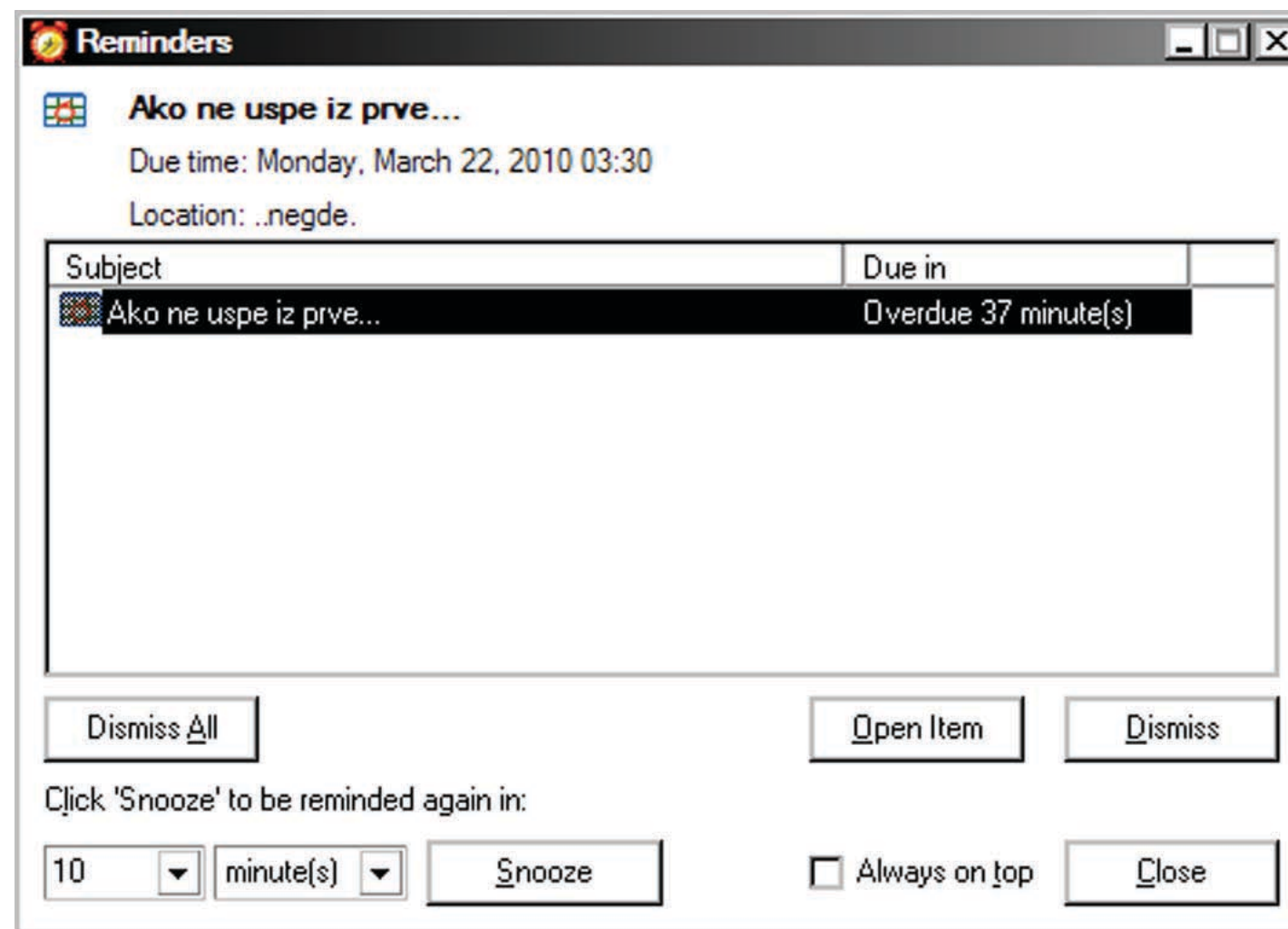
U današnje vreme obaveze se gomilaju, a prosečnom i nadprosečnom korisniku računara je sve potrebniji nekakav organizator, podsetnik ili tefter. Ako se sećate, u 42 broju PLAY!-a smo pisali o Total Organizeru. Pa, Efficient Reminder Free (ERF u daljem tekstu) je sličan

program, isto besplatan, pa hajde da vidimo onda da li je bolji ili ne.

Odmah po instalaciji, koja je brza, sačekaće vas lep interfejs. Trebaće vam koji minut da se snađete ali u principu, jasno vam je šta gledate. Ok, izgleda lepše nego Total Organizer ali da li radi bolje? Pa, nije raketna nauka u pitanju, kod ovakvih programa nema mnogo mozganja. Pitanje je samo ko će da ponudi više opcija i podešavanja za što manje pare. Pa s' obzirom da je ERF besplatan, a ima stvarno dosta podešavanja,

**...kod ovakvih programa
nema mnogo mozganja.**

**Pitanje je samo ko će
da ponudi više opcija
i podešavanja za
što manje pare.**



SOFTWARE NEWSFLASH



► Nakon ubacivanja mogućnosti izbora podrazumevanog browsera u evropske verzije Windowsa 7, Internet Explorer je izgubio deo učešća na tržištu web browsera, prenosi web tracker Statcounter. Dok je učešće na globalnom nivou i dalje sasvim stabilno, Internet Explorer je izgubio gotovo jedan procenat na teritoriji Britanije, 1,3% u Italiji i čak 2,5% u Francuskoj, u toku prvobitnog perioda od mesec dana u kome je izbor podrazumevanog browsera bio aktivan u probnoj formi. Puno aktiviranje ovog sistema kreće u maju, i tada će svi korisnici Windowsa 7 sa izlazom na internet, uključujući i one sa sveže instaliranim sistemima, dobiti poruke. Od ostalih kompanija već se oglasila Opera, koja kaže da je čak utrostručila broj downloada svog browsera, a Mozilla očekuje značajan rast popularnosti kada ovaj sistem (inače nazvan browser ballot) zvanično krene u maju. Google nije komentarisao rast od 0,7% u istom periodu, a Apple Safari zabeležio je rast od tek 0,1%, s obzirom da je ovaj browser i dalje najpopularniji samo na Mekintošu.

možemo reći da već na prvi pogled izgleda dosta bolje od gorepomenutog konkurenta.

U startu se pokreće Events sekcija, koja je pregledna i jasna. Podešavanje eventa je poprilično kvalitetno i stvarno ćete imati slobode i



opcija da obradite sve bitne aspekte nekog događaja i namestite alarm. Pošto imate stvarno mnogo parametara za podešavanja događaja, navešćemo samo neke bitnije. Pored standardnog podešavanja početka i kraja događaja, možete upisati i opširan opis istog. Ako želite, možete i staviti kustom zvuk koji će vas

podsetiti umesto default izbora. Događaj se može klasifikovati kao nebitan do ekstremno važan, a takođe mu možete i dodeliti odgovarajuću boju koja će vam reći da li je pitanju poslovna obaveza, kućna, telefonski razgovor i slično. Pored toga, ako se događaj ponavlja ili se recimo dešava u toku ustaljenog radnog vremena, možete i to podesiti, da se automatski ponavlja podsećanje za određeni period. A sve događaje možete i grupisati ako imate potrebe za tim i odvojiti ih u određene grupe npr. Posao ili Kuća.

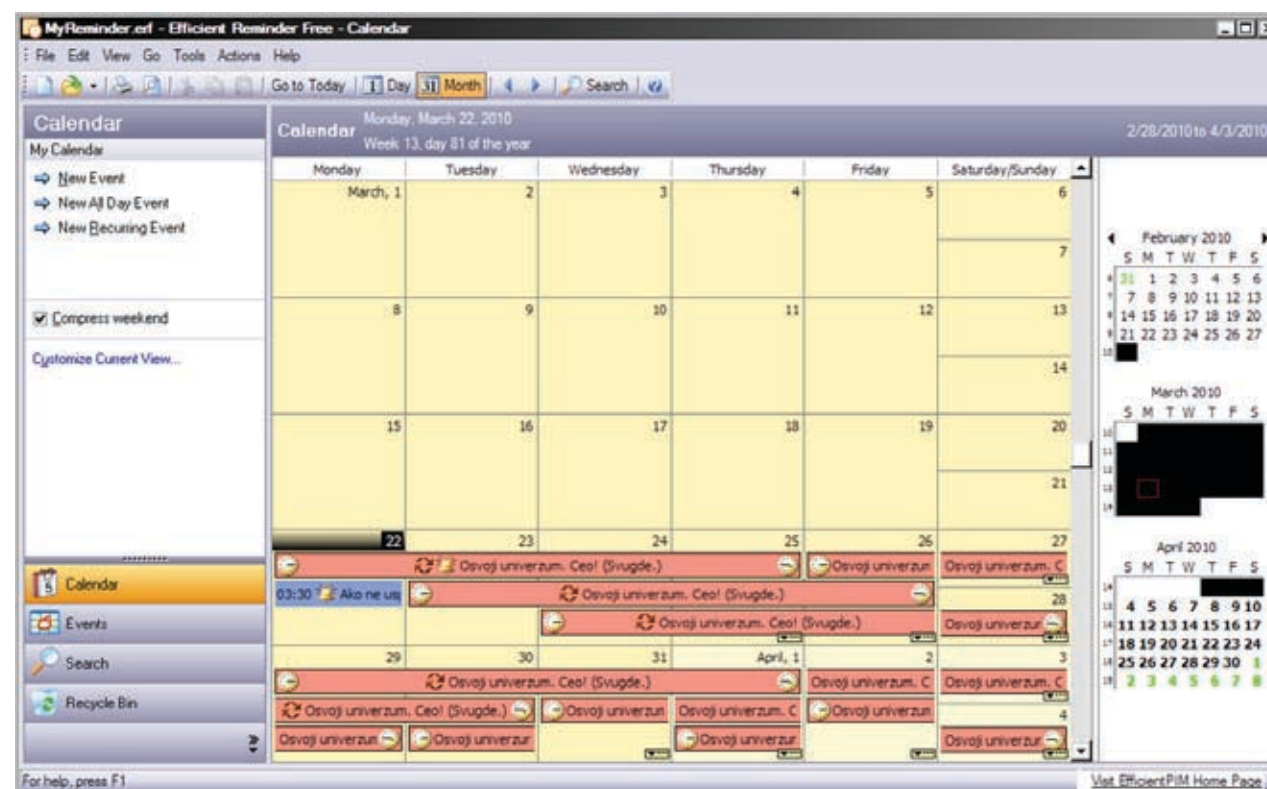
Sad, nije ovde toliko poenta u tome koliko imate slobode u pravljenju događaja, već u tome kolika je efikasnost samog programa. Umesto da klikćete nonstop na New Event, pa recimo dodajete All Day Event, već u startu možete sa leve strane kliknuti New All Day Event ili New Recurring Event. I ta logika se provlači kroz ceo program da bi vi što manje vremena proveli prčkajući po programu umesto da radite ono na šta vas program podseća da treba da radite.

Sa desne strane programa se nalazi kalendar sa mesecima, danima i svim što kalendar treba da ima.

Svi događaji i podešavanja se mogu bekapovati i nositi na drugi računar. Takođe, sve te iste podatke možete zaštititi i passwordom ako zatreba.

Podešavanje eventa je poprilično kvalitetno i stvarno ćete imati slobode i opcija da obradite sve bitne aspekte nekog događaja i namestite alarm.

A ako kliknete na opciju Calendar levo, dobijate nikad pregledniji prikaz vaših obaveza. Klikanjem kroz dane, možete pogledati sve obaveze za svaki dan, do najsitnijih detalja. Kretanje kroz dane i mesece je veoma jednostavno pa nećete gubiti vreme dok tražite nešto. A ako imate pregršt obaveza, i tražite određeni unos, možete koristiti i opciju Search. Tu imate isto mnogo parametara radi što efikasnije pretrage kroz obaveze. Postoji još dosta skraćenih načina za pregledavanje obaveza po nedelji, godini itd, ali nažalost, to su funkcije rezervisane za Pro varijantu ovog



programa. Pa ako želite još mogućnosti, spremite 24.95 dolara i pređite na Efficient Reminder Pro.

Još malo o izgledu programa. Ako vam se ne sviđa trenutni skin, tačnije - boja, možete birati između 8 različitih kolornih šema za XP i Vistu. Čak možete menjati i fontove samog programa tj. vaših unosa. Svi događaji i podešavanja se mogu bekapovati i nositi na drugi računar. Takođe, sve te iste podatke možete zaštititi i passwordom ako zatreba. A kada ga minimizirate, ERF se neprimetno sakrije u Systray-u i čeka sledeći alarm.

Na kraju, nije problem uopšte zaključiti da je Efficient Reminder Free upravo to. Efikasan! Ako vam nije "legao" Total Organizer, još više vam onda savetujemo da probate ovaj program koji ima bar duplo više opcija i mogućnosti koje su bar duplo dostupnije nego u Total Organizeru.

SOFTWARE NEWSFLASH

► Dok čelnici Majkrosofta gledaju poslednje ankete o tome kako Internet Explorer polako propada u rupu koju su sami iskopali, ekipa koja pravi Opera browser zaslužno se raduje i uživa u poprilično povećanom downloadu Opere 10.5. I to čak navode da je polovina evropljana koji su skinuli novu Operu od ubacivanja izbora browsera u Windows skinula upravo preko izborne opcije u samom Windowsu.



IRAQ: THE NEW NORMAL CHINA'S MODEL PROVINCE Newsweek



► Amazon.com je napravio i Kindle čitač e-knjiga koji radi na Apple-ovom Mac računaru, pa će i zagriženi Apple korisnici moći da čitaju izdanja na internetu preko Kindle For Mac programa. Eat that iPad.

Internet adresa:

www.applian.com/replay-video-capture

Tip softvera:

Shareware

Verzija:

4.2

REPLAY VIDEO CAPTURE

Snimate bilo šta na računaru.

Sigurno ste se nekad našli u situaciji da vam je trebao neki program kojim ste mogli da snimate vaš rad na računaru ili da napravite neki tutorijal. Jedno od prvih rešenja je bio Fraps, mada, pored njega postoje i drugi alati za istu radbotu. Jedan od njih je Replay Video Capture.

Kako se reklamira na zvaničnom sajtu, Replay Video Capture može da snimi sve, od klasičnog rada po ra-

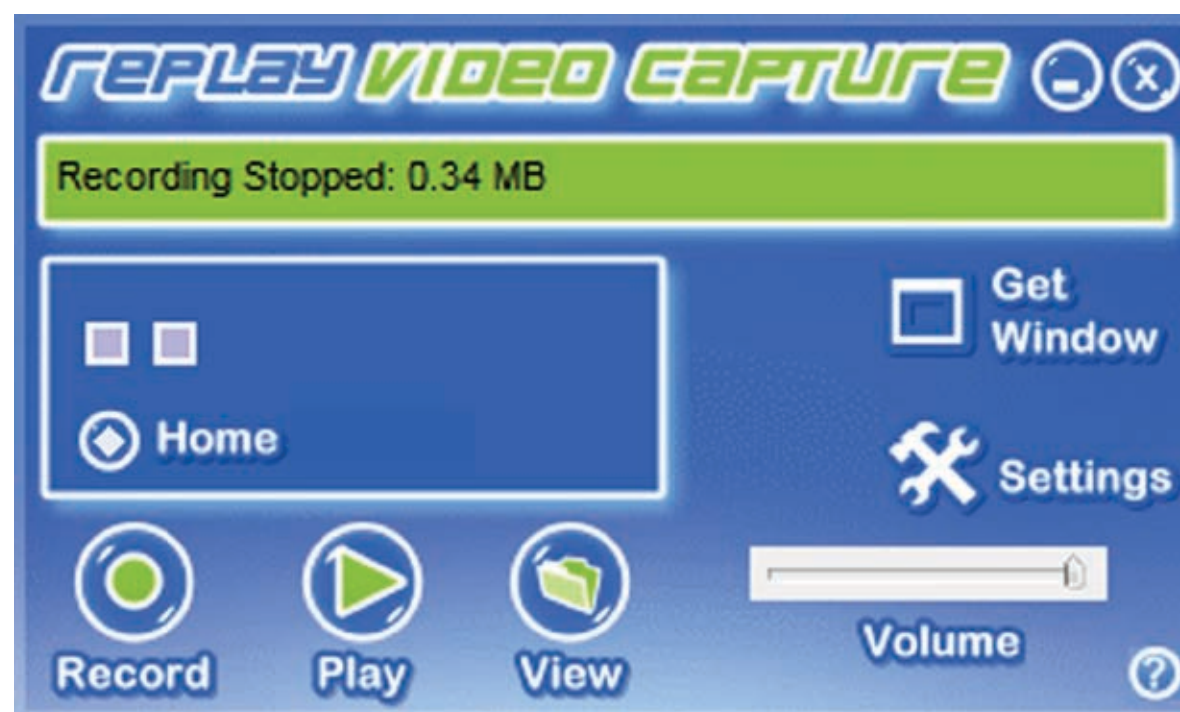
čunaru do snimanja videa iz plejera ili strimovanih kroz internet sajtove. Tokom standardne instalacije, pred kraj ćete dobiti mogućnost da downloadujete i Applian Director program za obradu videa i slična sitna doterivanja. Pa ako se odlučite da vam i to treba, moraćete da skinete još 1 megabajt tog programa. U svakom slučaju, kada ste instalirali sve, dobijate odmah i taj Capture mod koji je obliku omanjeg modula simpatične plave boje na kojem imate RECORD, PLAY i VIEW dugmiće. A šta ćete snimati, birate putem markera tj. dva mala kvadratića crvene i plave boje koji trepću. Njih razvlačite po ekranu mišem i gledate da li vam odgovara selekcija koja se pravi između markera. Kada najzad smislite šta ćete snimati, čuknete po RECORD i snimanje kreće. Videćete u modulu koliko je vremena proteklo

od početka snimanja, veličinu fajla u porastu i koji je format i bitraža u pitanju. Krajnje jednostavno, zar ne?

Po završetku snimanja, možete da pogledate vaše snimateljsko delo i kliknete na PLAY. Tada se pokreće vaš default video plejer i pušta snimak. Čak i ako niste ništa podešavali što se tiče kvaliteta snimka, slika ispadne relativno ok, a ni fajl ne ispada preveliki tako da ne morate brinuti da će vam minut snimka pojesti pola hard diska. Ako se odlučite da menjate podešavanja videa, to možete uraditi u Settings delu preko kontrolnog modula samog programa. Kada ste kliknuli Settings, ulazite u podešavanja, a tu možete menjati audio bitražu tj. kvalitet zvuka. Možete povećati ili smanjiti Video bitrate, broj frejmova po sekundi od 5 do 30. Takođe ako kliknete na dugme Hints, dobićete i mali savet kako da odradite podešavanja što bolje. Ako želite samo video, a ne i zvuk, moguće je i to, samo odštikirate datu opciju. A moguće je i snimati samo zvuk, a ne video po istom principu.

Opet, ako ste zabrinuti za veličinu izlaznog fajla, moguće je ograničiti i to, tako da kada se stigne do te granice, program prestaje sa snimanjem. Po defaultu je podešeno na granicu od 4Gb. Možete i isključiti Windows zvukove ako ih ne želite na vašem snimku. A ako nešto pogrešite i ne umete da vratite podešavanja, u vrhu imate Recommended Settings pomoću kojeg resetujete sva podešavanja na početna.

Iako snimci ispadaju sasvim ok, neka cena od 39.95 \$ i nije baš privlačna za ovakav program. A i takođe, mora se reći da Replay Video Capture nije baš bez bagova. Primera radi, ugascite ga i pokušate ponovo da ga pokrenete, a ono neće i prijavljuje kako je program već pokrenut. Naravno, programa nema nigde, ni u systrayu ni u task manageru. Tako da ako poželite ponovo da ga pokrenete, morate da restartujete kompjuter, što je idiotluk. Naš savet, probajte, pa ako vam se sviđa, blago vama, mada mi i dalje preporučujemo Fraps ili HyperCam.



SOFTWARE NEWSFLASH

► Kako čike iz Majkrosofta najavljuju, novi Internet Explorer 9 neće raditi na Windows XP platformi. Mada, kako je krenulo sa drastičnom promenom što se tiče procenata ljudi koji koriste IE, moguće da korisnicima neće ni trebati novi Internet Explorer 9.



Internet Explorer 9



► Istraživači iz McAfee laboratorija upozoravaju na masovni spam i krađu lozinki za Facebook. Kako dalje navode, korisnicima stiže mejl sa help@facebook.com koji objašnjava kako morate skinuti nekakav attach sa novim passwordom, jer je navodno vaša trenutna šifra resetovana. Naravno, attachment sadrži maliciozni softver tj. virus koji inficira računar bez ikakvih vidljivih simptoma.

► Microsoft je poslovnim korisnicima olakšao prelazak na Windows 7 uklanjanjem poslednje barijere za izvršavanje programa u nativnom Windows XP okruženju: XP mod za Windows 7 sada više ne traži procesore koji hardverski podržavaju Intel VT ili AMD-V tehnologije, već radi na svim x86 modelima. XP možete skinuti na www.

Internet adresa:

www.slysoft.com/en/gamejackal.html

Tip softvera:

Shareware

Verzija:

4.0.2.2

SLYSOFT GAME JACKAL PRO

Povampireno rešenje za gejmere i ekonomično igranje igara.

Kao što već neki od vas znaju, Game Jackal je nastao pre nekoliko godina ali je 2007. prestao da se prodaje i razvija pod vođstvom Jacal Consultinga. Koji mesec kasnije ga je pod svoje preuzeo SlySoft koji ga i dan danas održava i prodaje.

Čemu tačno služi Game Jackal Pro? Pa neko kratko objašnjenje bi bilo – Olakšava baratanje igrama i skladištenjem istih. Drugim rečima, ispadne nekakva kombinacija STEAM klijenta i nekog softvera koji pravi virtuelne drajvove. Naime, ako vam je dosadilo da gubite igre tj. diskeve sa istim i da se generalno mlatite da ubacujete svaki put disk sa igrom kada želite da igrate nešto, vi instalirate Game Jackala. E sad,

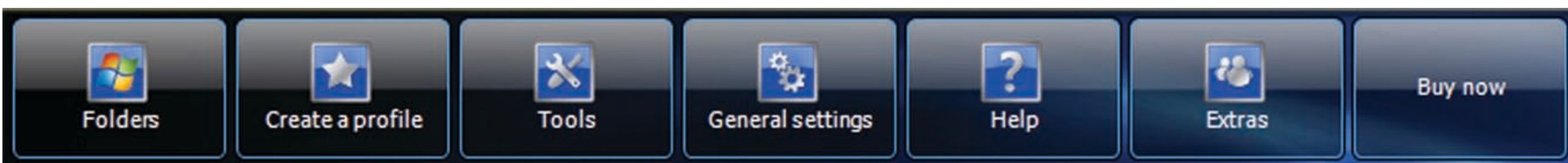
šta “gejmerski šakal” ovde radi? Ovo programče skladišti sve bitne podatke sa diska na kome se nalazi igra u nekakav profil koji vi kreirate, ručno ili automatski, to zavisi od vas. Kada kreirate određeni profil, izvadite disk sa igrom i ne morate više da ga ubacujete ikada da bi igrali tu igru, naravno dok ne obrišete profil sa tom igrom.

Zvuči kao virtualni drajv, čak i radi po sličnom principu, no, jedina caka je u tome što program zahteva da imate već tu igru, tj. ne možete učitati u program image fajlove. Opet, i to se da prevazići sa jednim drugim alatom isto iz SlySoftove kuhinje, al o tome u drugom tekstu. Upravo zbog toga što eliminiše CD i DVD iz upotrebe, ovaj program je bio pod-

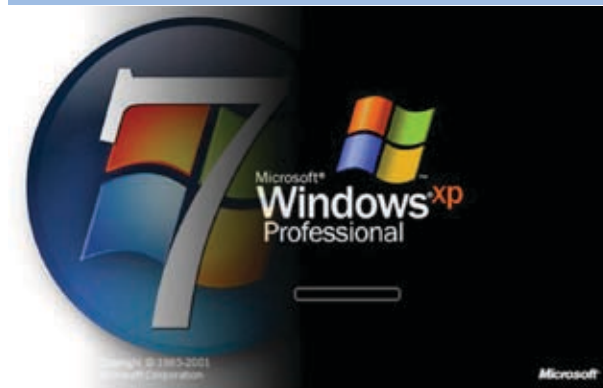
ložan brojnim diskusijama o njegovoj legalnosti. Kako su tada kreatori objasnili, da Game Jackal ne krši nikakav zakon niti kopirajt, niti je moguće razmenjivati igre iz profila sa drugim korisnicima. Štaviše, program upravo zahteva da imate disk kao što smo gore naveli, tako da je sve to nekako ostalo u toj sivoj zoni, a sam šakal je poživio i dan danas.

Olakšava baratanje igrama i skladištenjem istih. Drugim rečima, ispadne nekakva kombinacija STEAM klijenta i nekog softvera koji pravi virtuelne drajvove.

Pored tog kvazi virtual drajva, možete nakupiti sve igre koje imate instalirane i pokretati ih iz Game Jackala. A navodno, sam proces stvaranja profila za određenu igru generiše fajl koji zauzima manje mesta nego da pravite image fajl nekog diska. A sam profil ima generisan specijalan serijski broj koji odgovara samo vašem računaru i upravo zbog toga nije moguće nelegalno deliti igre sa drugim igračima kao što je gore navedeno. Ako ne volite da vam neko prčka po igrama dok niste tu ili koristite javni računar (a pod javni se podrazumeva u ovom slučaju kompjuter koji koriste vaši ukućani), Game Jackal vam nudi mogućnost da zaštitite svoj profil tako što ćete mu ograničiti pristup putem passworda. Pa ko ne zna šifru, ne može da igra vaše igre.



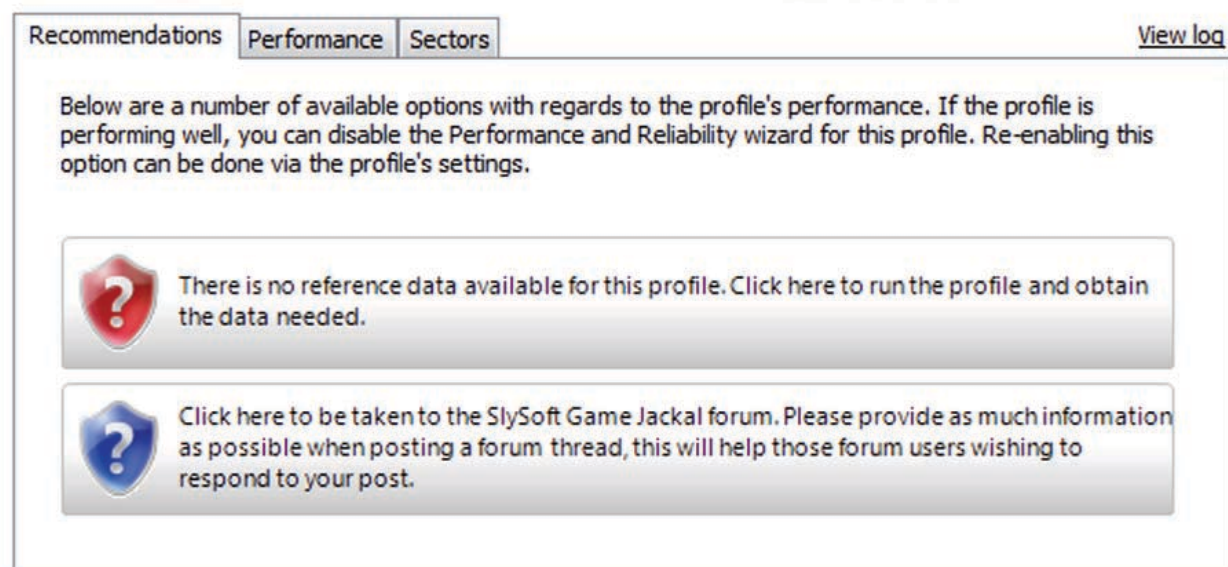
SOFTWARE NEWSFLASH



microsoft.com/windows/virtual-pc/default.aspx, a potrebno je da imate Windows 7 Ultimate, Pro ili Enterprise, na ostalim edicijama ova mogućnost nije podržana.



► Kompaniji Google i pored svih novih proizvoda i noviteta i uspeha, nikako da osvane na Kineskom tržištu. Pored svih dosadašnjih problema, trenutno je u fokusu priča oko toga da je na nekih sat vremena gomila korisnika u Hong Kongu nije mogla da pristupi sadržaju tog servisa. Kako predstavnici Googlea za Hong Kong navode - "Google.com.hk nije blokirano, ali jesu neki određeni izrazi." A da cela stvar bude tužnija, isti dan, službene novine Komunističke partije tj. trenutne vladajuće partije u Kini, su optužile Google da radi sa obaveštajnim agencijama SAD u cilju narušavanja komunističke idile u Kini. Svašta!



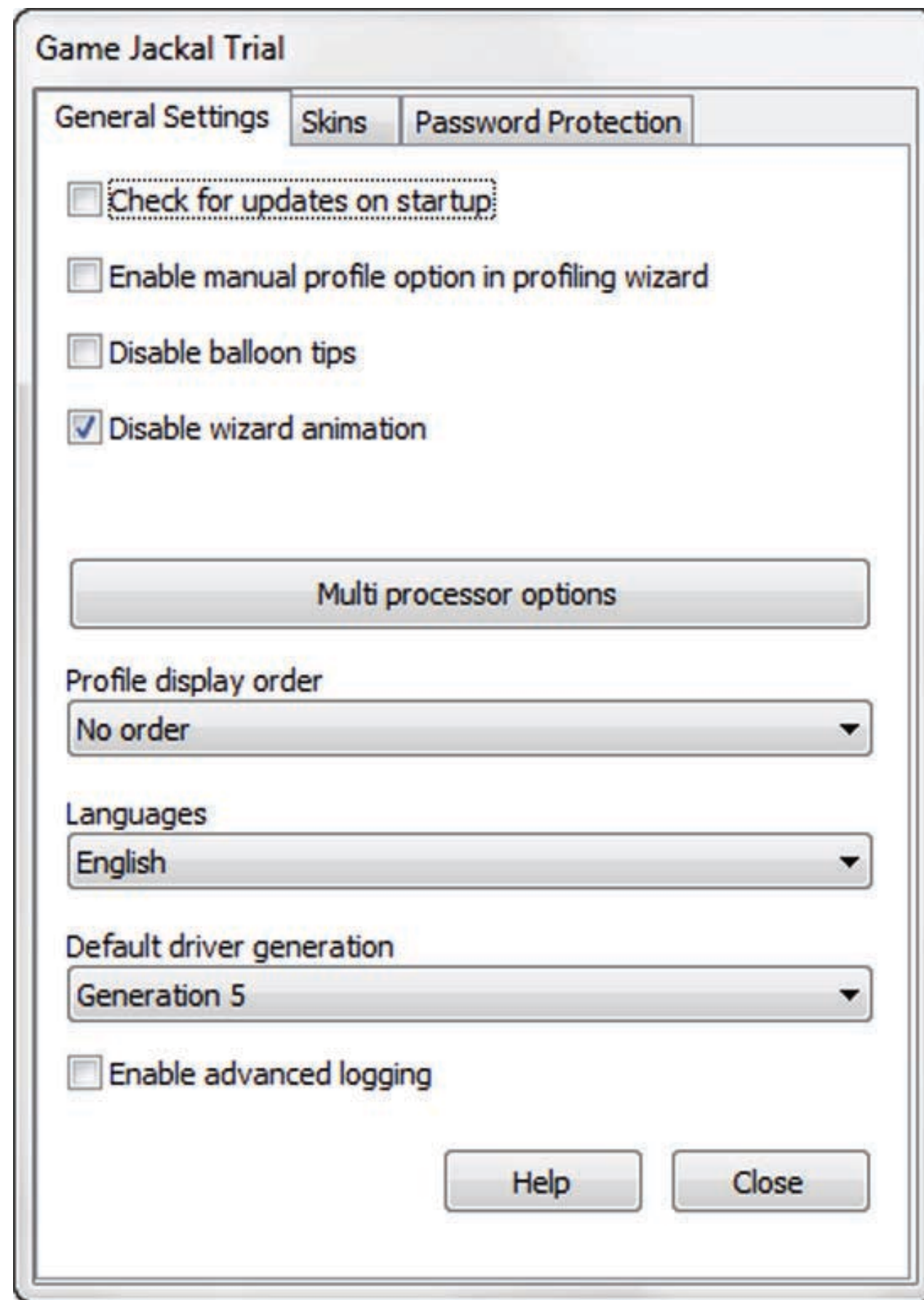
Što se tiče samog interfejsa programa, nema puno šta da se kaže. Opcije su minimalne, uglavnom je sve jasno čemu služi. Možete birati između tri skina od kojih je jedan za Windows 7, na kojem inače ovaj program fino radi, a podržani su i WinXP i Vista. U gornjem delu se nalaze glavne opcije pomoću kojih možete kreirati profil, menjati isti, čačkati po opcijama i slično. Takođe, možete importovati svoj profil po potrebi, a možete i podešavati koliko će se procesora koristiti za određenu igru. Inače, lepo je što od jezika imate i Srpski na meniju, mada da li zbog sistemskih fontova ili čega već, ne liči ni na šta (mi smo dobili neke hijerogliffe umesto čitkog srpskog). E sad, zanimljivo je što postoji i Hrvatski jezik da se izabere, koji nije toliko skršen ko naš,

Zvuči kao virtualni drajv, čak i radi po sličnom principu, no, jedina caka je u tome što program zahteva da imate već tu igru, tj. ne možete učitati u program image fajlove.

pa ako hoćete domaćinskiji osećaj u programu, možete njega izabrati. No, ipak mi preferiramo engleski jer je ipak najtačniji i najjasniji.

Profile možete sortirati po imenu, popularnosti ili po broju korišćenja. A u dnu programa se nalaze diskretno smešteni hintovi, pa ako vam nešto nije jasno, možete provrteti klikanjem kroz njih dok ne nađete na odgovor, a možete i koristiti HELP opciju koja je poprilično kvalitetno odrađena.

Jedini minus u celoj priči bi bio što Game Jackal košta 22.60\$, a to nije čak ni cena celog programa, već pretplata na godinu dana. Lifetime pretplata je čak 41\$! Možda i nije toliko skupo ali s obzirom da program ne nudi neku epsku revoluciju u gejming svetu, malo je ipak previše. A treba reći da program za vreme testiranja bukvalno nije ispoljio ni jedan jedini bag, ne računajući sakati Srpski jezik. Ok, to je za pohvalu. A i za pohvalu je što u SlySoftu navodno tvrde da će 99% igara raditi u GameJackalu.



Kontamo da bi rekli oni i 100%, ali uvek bi se našao neko pametan ko ne ume da koristi računar i rekao kako ne radi nešto. U svakom slučaju, nama je sve radilo pod konac, a igre su se stvarno pokretale vidno brže. Ako vas zanima, skinite trial verziju, pa proverite o čemu

se radi i da li vredi vašeg novca. Mi smatramo da vredi, iako bi možda moglo da bude malo jeftinije. I za kraj samo treba dodati da pored Pro varijante, postoji i Enterprise verzija koja je pogodna za igraonice i ima manje više iste karakteristike kao i Pro verzija.

SOFTWARE NEWSFLASH



► Mozilla se priprema da proširi svoju tehnologiju i na Internet Explorer, Chrome, Safari i Operu. O čemu se radi? Pa u pitanju je dodavanje mehanizma koji već postoji u FireFoxu 3.6 koji bi u pomenutim pregledačima pratio da li su svi pluginovi najnoviji i apdejtovani, pogotovo JAVA i Flash dodaci koji su i najčešća meta hakera.



► Dok radi na implementaciji podrške za WebGL u svom browseru Chrome, Google se trudi i da što većem broju ljudi obezbedi pristup ovom otvorenom standardu za hardverski akcelerasanu 3D grafiku na internetu. Tako je pokrenuta inicijativa ANGLE (Almost Native Graphics Layer Engine) kao podskup OpenGL ES 2.0 API-ja, koja će "prevoditi" njegove pozive u DirectX 9.0c. Ideja je da se i korisnicima Windowsa obezbedi stoprocentna podrška za WebGL nezavisno od toga da li imaju ili

Internet adresa:

www.slysoft.com/en/virtual-clonedrive.html

Tip softvera:

Freeware

Verzija:

5.0.4.4

SLYSOFT VIRTUAL CLONEDRIVE

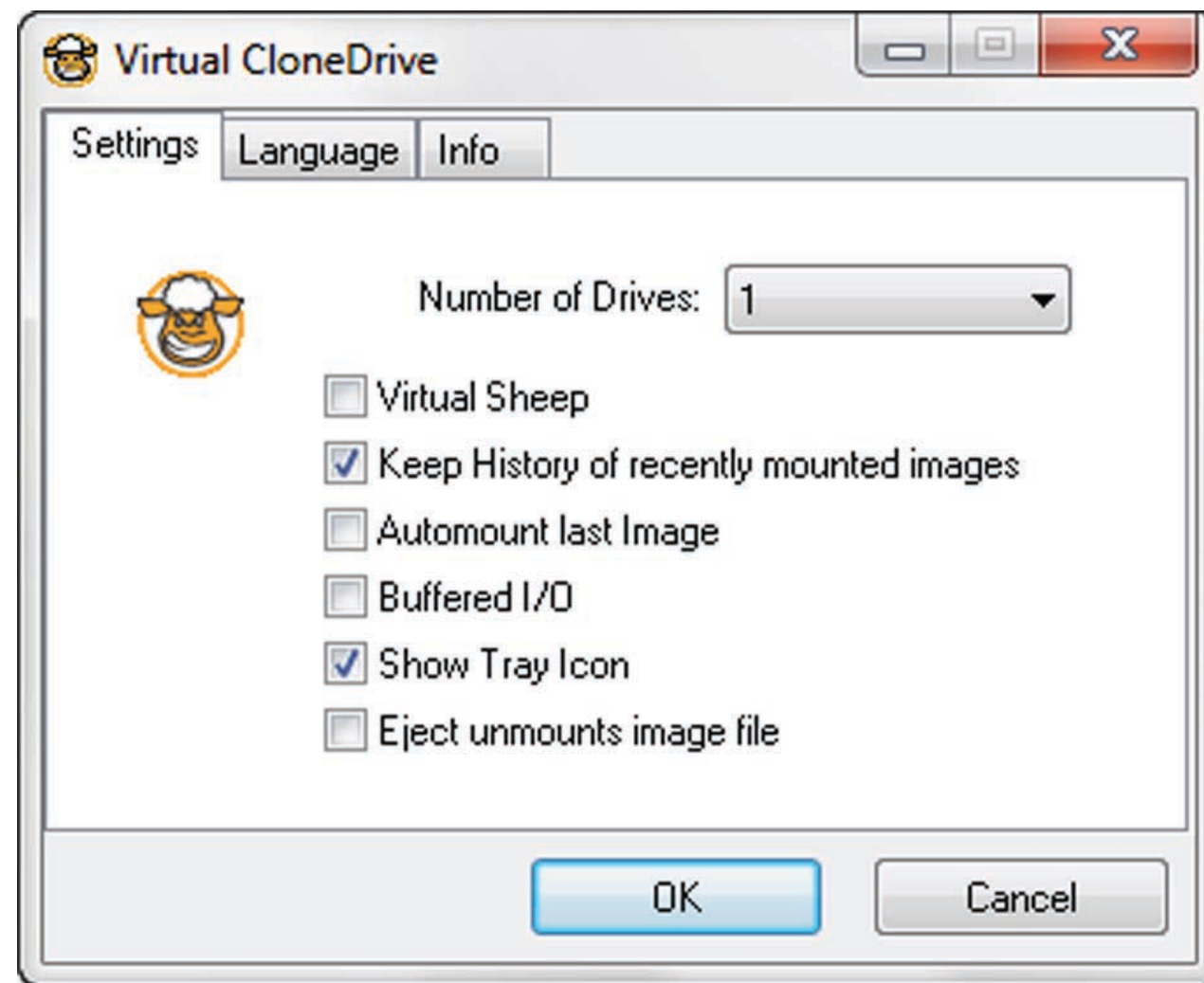
Zamena za Daemon Tools koja valja.

Evo jednog parčeta softvera za one koji vole da probaju neka alternativna rešenja za svoje računarske potrebe. Sam po sebi, Virtual CloneDrive nije nešto revolucionarno već je jednostavno pandan programima kao što je Daemon Tools i slični.

Instalacioni fajl teži jedva megabajt i po, jedan zarez 49 da budemo precizniji. Proces instalacije je jednostavan i brz, a potom se program neprimetno uglavljuje u systray. Kao proces u systray-u, Virtual CloneDrive se stvarno ne primećuje, tako da ne morate da brinete da će vam gutati memoriju. A to je ipak jedan od programa od kojih ćete stvarno imati koristi u systray-u

zbog brzog pristupa drajvovima. Većina vas koja je koristila ovakav tip programa i ovde će brzo snaći, a i početnici će veoma lako skapirati o čemu se radi i kako radi. Ako imate neki image fajl, ISO, MDF, BIN itd., Virtual CloneDrive će ga pokrenuti.

Interfejs programa je poprilično pojednostavljen i može se reći da mu fali malo "bling" efekta kojim zrače noviji programi na novim Windowsima. Mada, nije to toliko strašno, ipak izgleda pristojno, samo u poređenju sa Daemon Tools-om koji ima i svoj desktop widget, CloneDrive izgleda malo osiromašeno. Dobro, primarna namena ovog programa ipak nije da izgleda



lepo već da radi lepo. Kada otvorite komandni prozor CloneDrive-a, videćete da i nema mnogo opcija. Možete podesiti stvari kao što su sklanjanje systray ikonice, unmountovanje image fajlova i slično. Tu takođe možete podesiti maksimalan broj dozvoljenih drajvova (Number of Drives). A najveća cifra koju možete izvući iz ovog podešavanja je 15 zasebnih drajvova, što je sasvim dovoljno, a i više nego dovoljan broj. Tako uvek možete imati dovoljno igara na raspolaganju. Od jezika, nije podržan Srpski, a niti i jedan lokalni. Mada, opcija je malo, a engleski je sasvim jasan. Tako da ne bi trebalo da imate problema sa razumevanjem određenih funkcija.

Pored tog glavnog interfejsa programa, koji u stvari i nećete koristiti, vi ćete uglavnom sve raditi na desni

klik na ikonicu u systrayu i birati virtuelni drajv pa Mount. Standardno, zar ne. Kad UnMountujete fajl, ostaje vam u tom dropdown meniju istorija proteklih image fajlova pa tako ne morate browsovati po kompjuteru tražeći iste. Zanimljiva stvar je što pored čišćenja istorije, možete "pročistiti" istoriju od image fajlova koji više ne postoje dok oni koji su i dalje u upotrebi i prisutni su na računaru, ostaju na listi.

Kao što ste pročitali, veoma jednostavan program za korišćenje. U radu se nismo susreli bukvalno ni sa jednim problemom, sve što mu je "bačeno", Virtual CloneDrive je učitao. Cene nema jer je besplatan program. A ako vam je dosadio Daemon Tools ovo je the next best thing koji radi posao kako treba.

SOFTWARE NEWSFLASH

nemaju instaliran OpenGL drajver, dok korisnici Mac OS X-a i Linuxa ne bi trebalo da imaju nikakvih problema, pošto OpenGL najčešće dolazi kao deo operativnog sistema. Pošto ANGLE cilja na implementaciju što većeg dela OpenGL ES 2.0 API-ja, projekat može biti koristan i developerima koji rade na aplikacijama za mobilne i embedded uređaje. ANGLE je trenutno u ranoj fazi razvoja, ali svako može pogledati o čemu se radi i eventualno se pridružiti razvoju na <http://code.google.com/p/angleproject/>



► Majkrosoft najavljuje da će Office 2010 paket biti dostupan najverovatnije početkom Juna ove godine, a biznis verzija bi trebalo da bude lansirana 12og Maja isto ove godine. Takođe navode da svako ko kupi Office 2007 paket između 5og Marta i 30og Septembra će dobiti besplatan apgrejd na odgovarajući Office 2010 paket kada se bude pojavio.

Internet adresa:

<http://www.pixarra.com/>

Tip softvera:

Freeware

Verzija:

16.19

TWISTEDBRUSH OPEN STUDIO

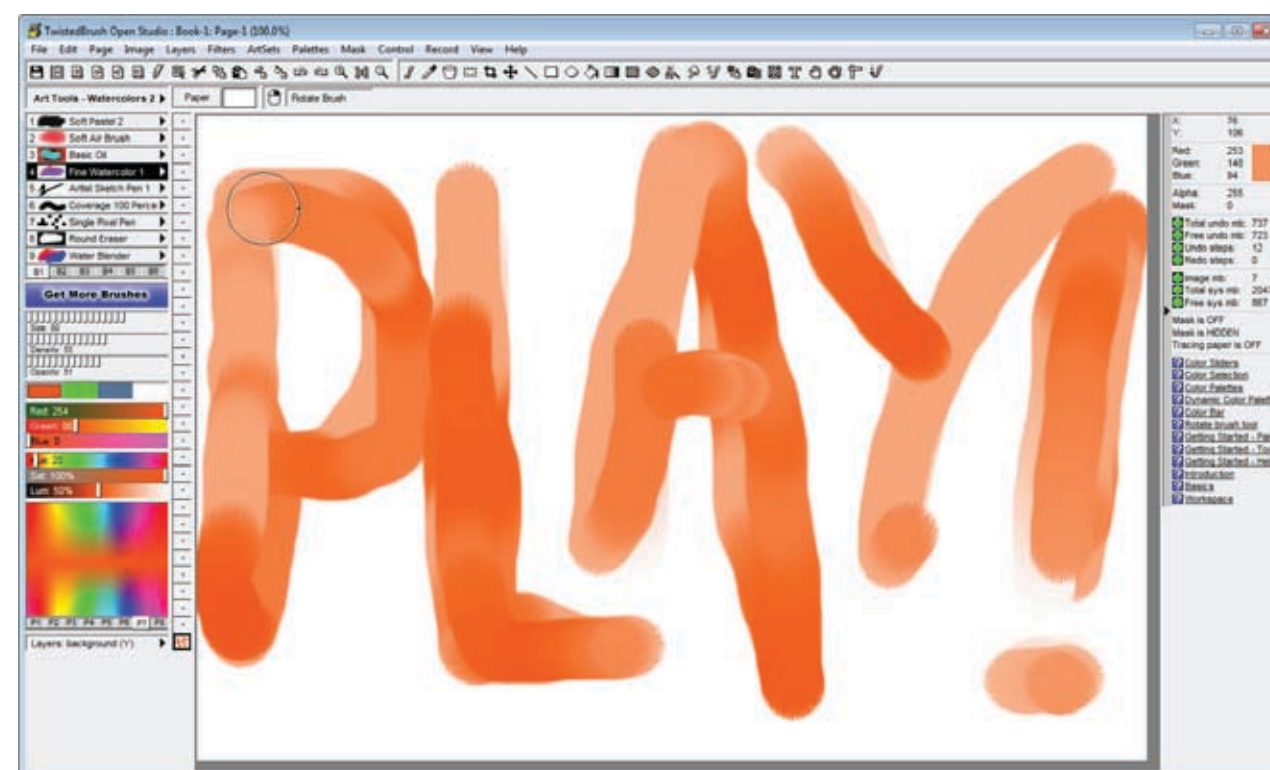
Žvrljanje za džabe i još ponešto.

Uvek je lepo kada možemo da testiramo neki softver za crtanje i slikanje i slično. Jer tada možemo da iskažemo svoje umetničko JA među kolegama u redakciji. Nego, ovde je u pitanju program koji bi se slobodno mogao okarakterisati kao Paint Advanced (vizuelno gledano), samo što ne morate da kupite Windows da bi ste ga dobili. Mada ne dajte da vas izgleda zavarava, napkovano je ovo "luče" svim i svačim.

S obzirom da je program besplatan, možete ga skinuti sa oficijelnog sajta, a kada se skine tih 13-14

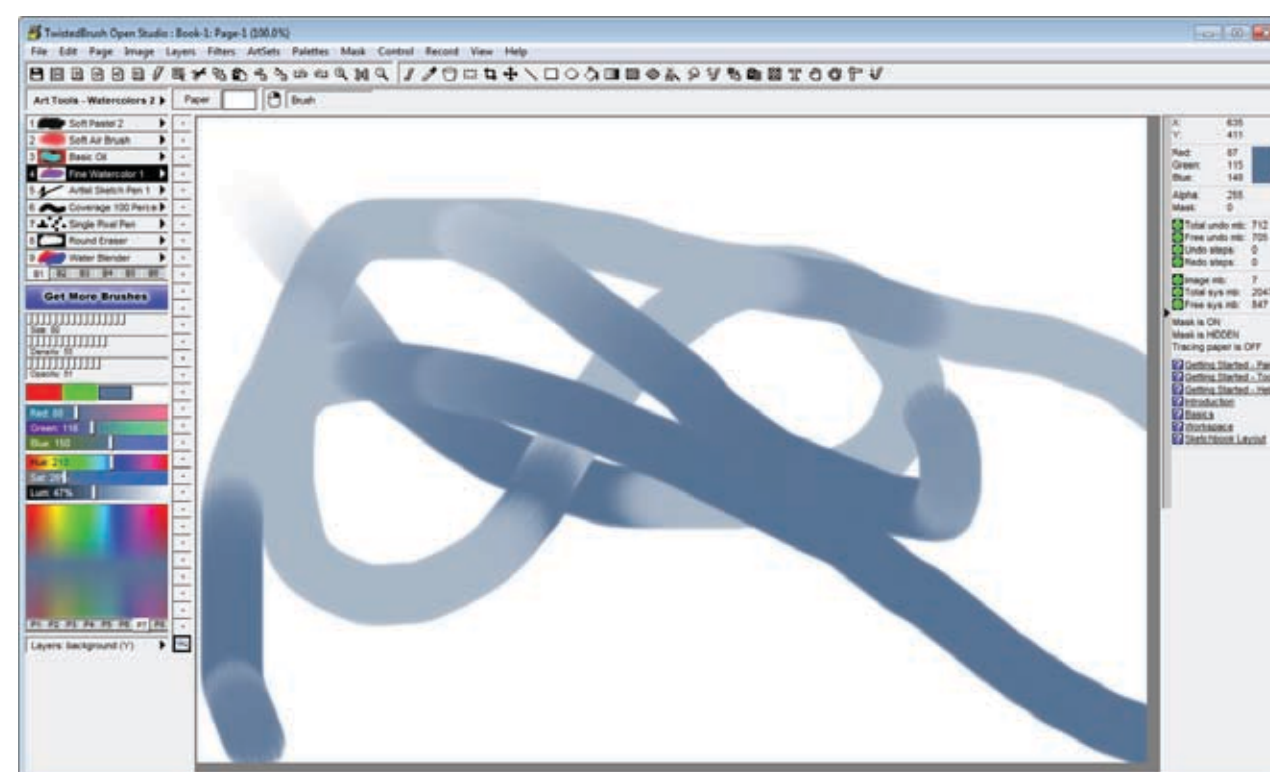
**Podržani su LUA skript
filteri, tako da ako ste
vični programiranju,
možete praviti sopstvene
filtre i slično.**

Mb, onda probate da ga instalirate. Zašto "probate"? Pa navodno TwistedBrush podržava sve Windowse od NT do Win7 ali se na sedmici nekako kljakavo instalirao tj. barem ga Win7 tako prijavljuje i dobijate info balončić kako nisu boje najbolje podržane. Uprkos tome, program naičegled, radi kako treba. I kada uspete da instalirate da sve radi, onda pokrenete i vidite da je interfejs skroz u nekom Windows 95 izdanju, ali malo naprednijem doduše. Pa dobro, u startu možete odmah da se bacite i nažvrljate nešto paletom od nekoliko standardnih virtuelnih "četkica". Nažalost, izbor četkica je mnogo veći, ali su one rezervisane samo za Pro varijantu ovog programa. Takođe, ne možete editovati postojeće četkice (brusheve) jer je i to ekskluziva za Pro verziju. Mada to ne znači da nećete naći namenu i ovoj besplatnoj varijanti. Štaviše,



TwistedBrush Open Studio je jedan od programa koji ima odlične ilustratorske sposobnosti i još bolji endžin za četkice. Sve što radite izgledaće poprilično verodostojno, tako da oko toga nemojte da brinete. Imaćete prilike da koristite i Lejere, Maske, Filtere i još mnogo drugih opcija. Jer uprkos tome što je ovo besplatna

verzija, ipak obiluje opcijama i mogućnostima. A sa desne strane imate prilike da vidite koliko koji Undo korak zauzima mesta i koliko ima koraka unazad uopšte ili Redo. Uz taj prozorčić u kojem vidite Undo i Redo korake, imate ispod poprilično opširnu paletu HELP informacija. Tako da možete u svakom trenutku



SOFTWARE NEWSFLASH

► Kompanija Mozilla više neće proizvoditi Firefox za Windows Mobile platformu, već će se koncentrisati na proizvodnju internet brauzera za Google Android i Maemo platforme. A razlog koji se navodi u vezi prestanka proizvodnje FireFoxa za Windows mobilnu platformu je da Firefox neće moći da napreduje zbog nepodržavanja nativnih aplikacija i nedostatka developers kit-a u novoj Windows Phone 7 platformi.



► Apple je, bez ikakvih obaveštenja za javnost, uspeo da obezbedi zaštićeno ime iPad za svoj novi tablet računar iPad, iako je Fujitsu tvrdio da je to ime u njihovom vlasništvu. USPTO podnesak pokazuje da je 17. marta zaštićeno ime iPad preneseno u vlasništvo Applea, a ova kompanija pokušavala je od prošle godine da prisvoji ovo ime nakon što ga je Fujitsu tehnički napustio, pa se čini da su uspeli da izdejsvuju vanskodsko poravnanje. Fujitsu je još pre šest godina najavio svoj handheld računar iPad baziran na operativnom sistemu Windows CE (Compact Edition) i namenjen upotrebi u industriji, ali je taj uređaj u međuvremenu napušten i Fujitsu nije upotrebljavao ovo ime. Moguće je i da je Apple uspeo da izdejsvuje prava na ime tako što je pripremio da će se na sudu pozivati na sličnost sa imenom iPod, kod svog aktuelnog media plejera.

X: 74
Y: 106
Red: 253
Green: 147
Blue: 93
Alpha: 255
Mask: 0

Total undo mb: 761
Free undo mb: 747
Undo steps: 12
Redo steps: 0

Image mb: 7
Total sys mb: 2047
Free sys mb: 896

Mask is OFF
Mask is HIDDEN
Tracing paper is OFF

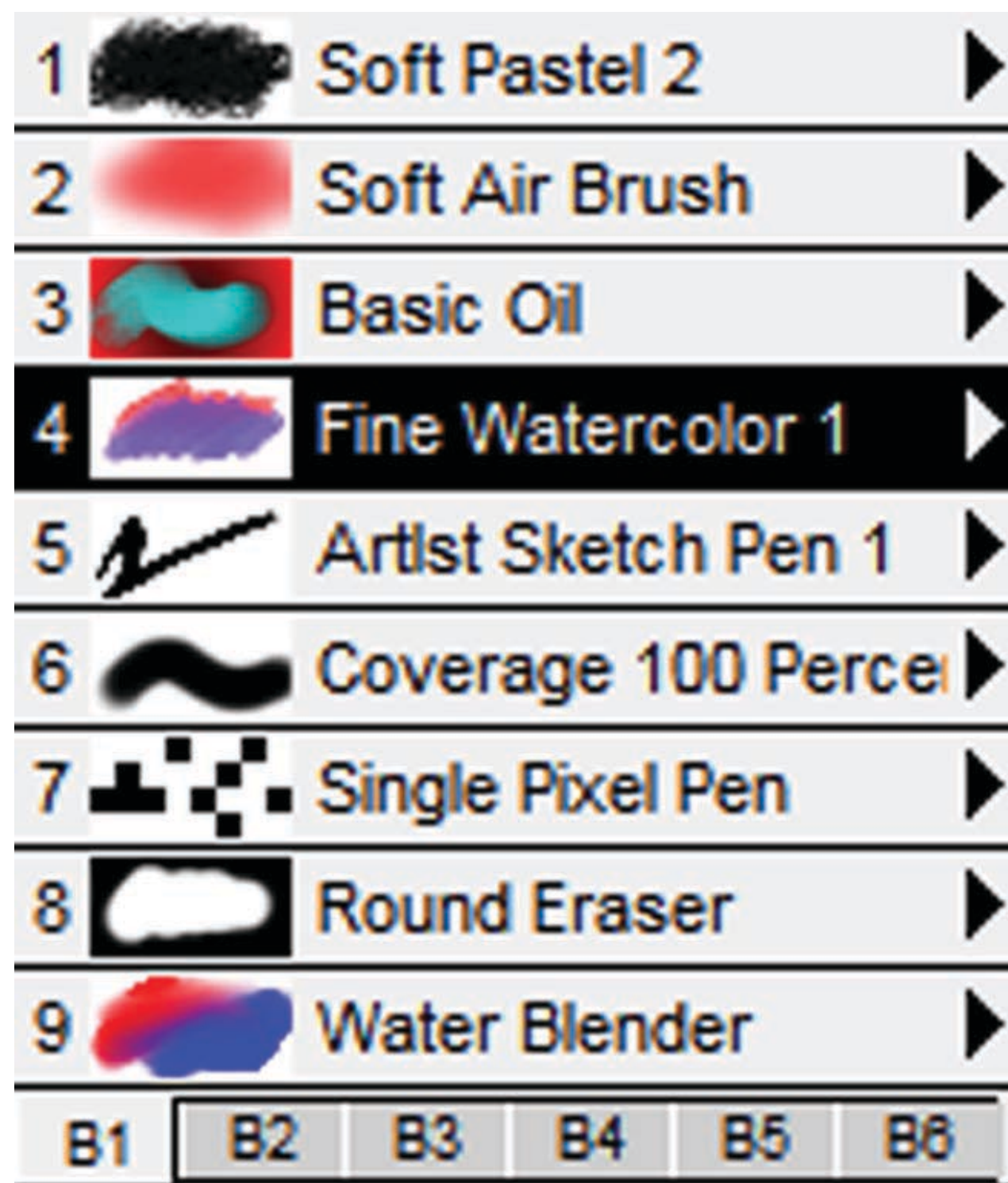
? Color Sliders
? Color Selection
? Color Palettes
? Dynamic Color Palettes
? Color Bar
? Rotate brush tool
? Getting Started - Painti
? Getting Started - Tools
? Getting Started - Help
? Introduction
? Basics
? Workspace

TwistedBrush nudi mogućnost sačuvavanja rada u svom matičnom TBR formatu.

da potražite kako se šta radi, a sva objašnjena su ilustrovana sa gomilom teksta, tako da verujemo da će biti od pomoći. No, ako vam to ne pomogne, uvek imate u HELP meniju dosta korisnih linkova. Možete takođe iz HELP menija pogledati i njihove zvanične strane na Twitteru i Facebook-u, a možete posetiti i zvaničan forum, pa se tu raspitati o svemu šta vas interesuje.

Od formata su podržani JPEG, GIF, PNG, TIFF, TGA, PCX, PSD, BMP, PCD, WMF i EMF, a takođe TwistedBrush nudi mogućnost sačuvavanja rada u svom matičnom TBR formatu. Pored nonšalantnog slikanja, možete i dorađivati fotografije. Tu postoji čak opcija koja se zove Tracing Paer, pa pomoću nje možete videti blede sliku ispod radne površine i tako precrtavati. Naravno, program podržava table za crtanje, čisto ako ste se zapitali. Od integrisanih tehnologija koje bi možda bile od koristi potencijalnim korisnicima treba izdvojiti neke iz stvarno povećane liste. Podržani su LUA skript filteri, tako da

...TwistedBrush Open Studio je jedan od programa koji ima odlične ilustratorske sposobnosti i još bolji endžin za četkice



ako ste vični programiranju, možete praviti sopstvene filtere i slično. Boje možete miksati kako vam volja, a palete inače poseduju presetovane nijanse da vam se zavrti u glavi. Možete napraviti miks boja iz predefinisanih paleta ili možete simplirati boje sa nekog drugog rada/slike. A u TwistedBrush-u možete čak i sklopiti PDF fajl tj. slajdšou, importovati slike direktno sa skenera ili čak snimiti vaš radi i konvertovati ga u video. Stvarno, nema dovoljno strana da bi se dostojno opisao ovaj program.

Pa ako ste dizajner, ilustrator ili vas jednostavno zanima grafika, slikanje i crtanje na računaru, obavezno morate isprobati TwistedBrush Open Studio. Makar da bi znali da li propuštate nešto bitno, a propustićete ako ne probate. Za svaki slučaj da vam ne ispuni očekivanja, a imate novca za eksperimentisanje (119\$ dolara da budemo precizniji, ili 49\$ ako se nadograđujete sa stare verzije), možete kupiti i Pro varijantu koja ima bar još ovoliko mogućnosti, a to je baš mnogo.

IMATE VEST ZA SOFTWARE SEKCIJU?

PIŠITE NAM NA SOFTWARE@PLAY-ZINE.COM

Internet adresa:

www.kzsoftware.com/products/vehicle_maintenance

Tip softvera:

Shareware

Verzija:

2.0.1098.0

VEHICLE MANAGER PROFESSIONAL 2010

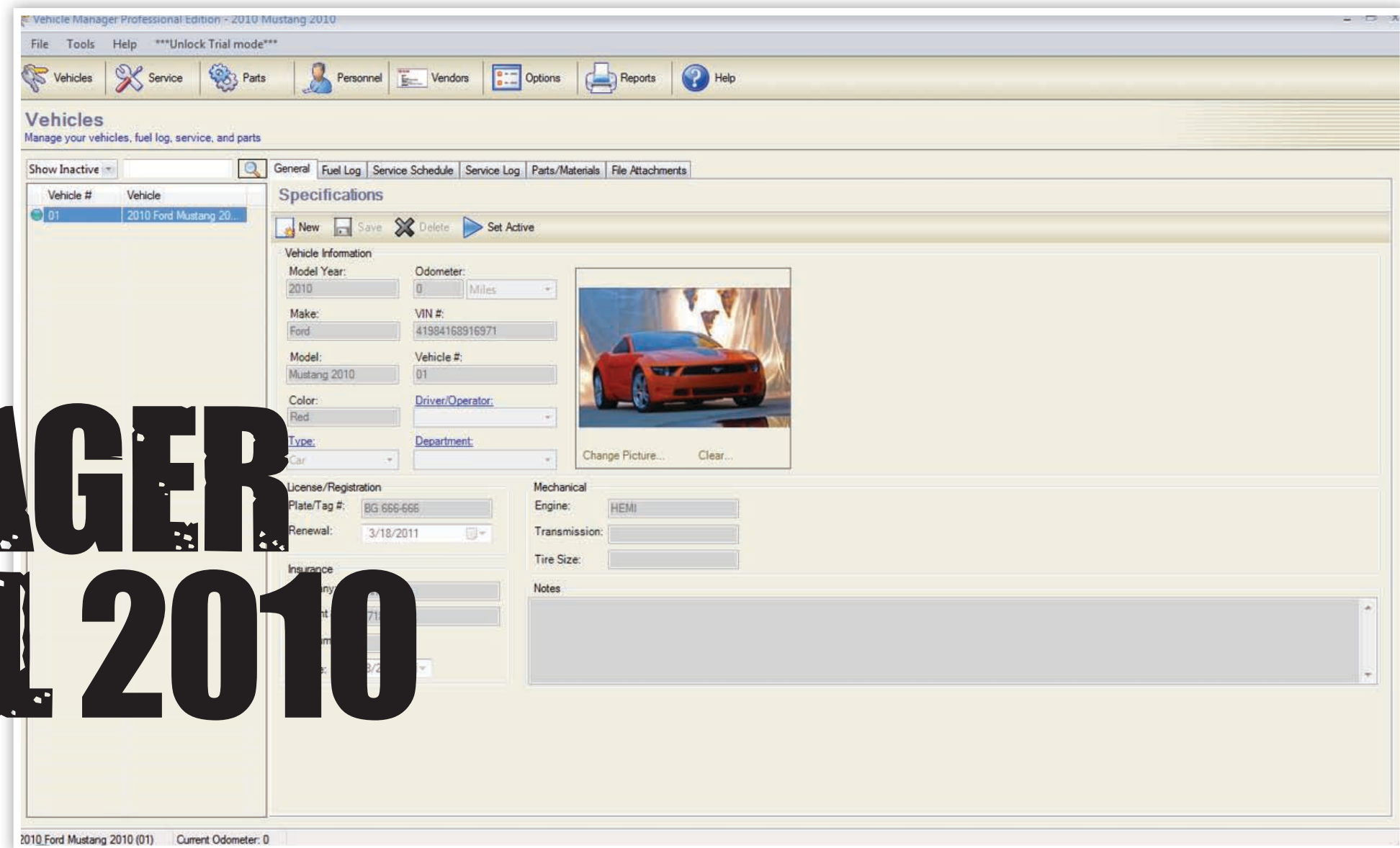
Preselite servisnu knjigu na računar.

Pošto je ovo XXI vek, i sve je kompjuterizovano, tako nije ni čudo što je nastao program ovakve namene. Vehicle Manager Pro (VM Pro u daljem tekstu) je elektronska verzija servisne knjige u koju upisujete razne podatke vezane za vaše vozilo, servisiranje istog i slično.

Odmah u startu da pomenemo da VM Pro nije besplatan i košta 149,00 \$, a možete ga isprobati kao trial. Takođe, postoje Home, Fleet i Fleet Edition With Network Support edicije, koje podržavaju više ili manje

vozila. Sve podržavaju jednog korisnika izuzev Fleet sa mrežnom podrškom. Na primer Home Edition može da barata sa najviše 10 vozila i košta 35,00 \$, dok Pro može sa 50 vozila, a Fleet edicija može da primi neograničen broj vozila za cenu od 199,00 \$ ili ako želite i mrežnu podršku, onda morate da odrešite kesu za 299,00 \$. Za tih jedva 300 dolara dobijate i podršku za neograničen broj korisnika.

Home Edition je sasvim dovoljna za prosečnog korisnika koji poseduje do maksimalno 10 vozila, što je za Srbiju i više nego dovoljno. Pro verzija je dobra za firme i špeditorske agencije koje poseduju veći broj vozila od 10. A Fleet je maksimalno industrijski usmereno rešenje za firme koje imaju preko 50 vozila i potrebu da više



ljudi vodi računa o njima. Tako da imajući u vidu cenu Fleet i Pro izdanja i njihovu namenu, uopšte se ne može reći da je skupo. Doduše, ne bi bilo na odmet da postoji i baš Free verzija, sa podrškom makar i samo za jedan auto.

Nego, da vidimo mi šta sve nudi VM Pro pre nego što kažemo da li se isplati kupovati ili ne bilo koju verziju. Instalacija je laka i brzo ide, interfejs koji ćete zateći je skroz solidan, malo vuče na WinXP tematiku ali to nije ni bitno toliko. Već u startu ćete se pogubiti za trenutak od gomile polja za popunjavanje i broja opcija. Dodajte novo vozilo na NEW dugme koje se nalazi u GENERAL sekciji tj. startna sekcija. Tu dodajete standar-

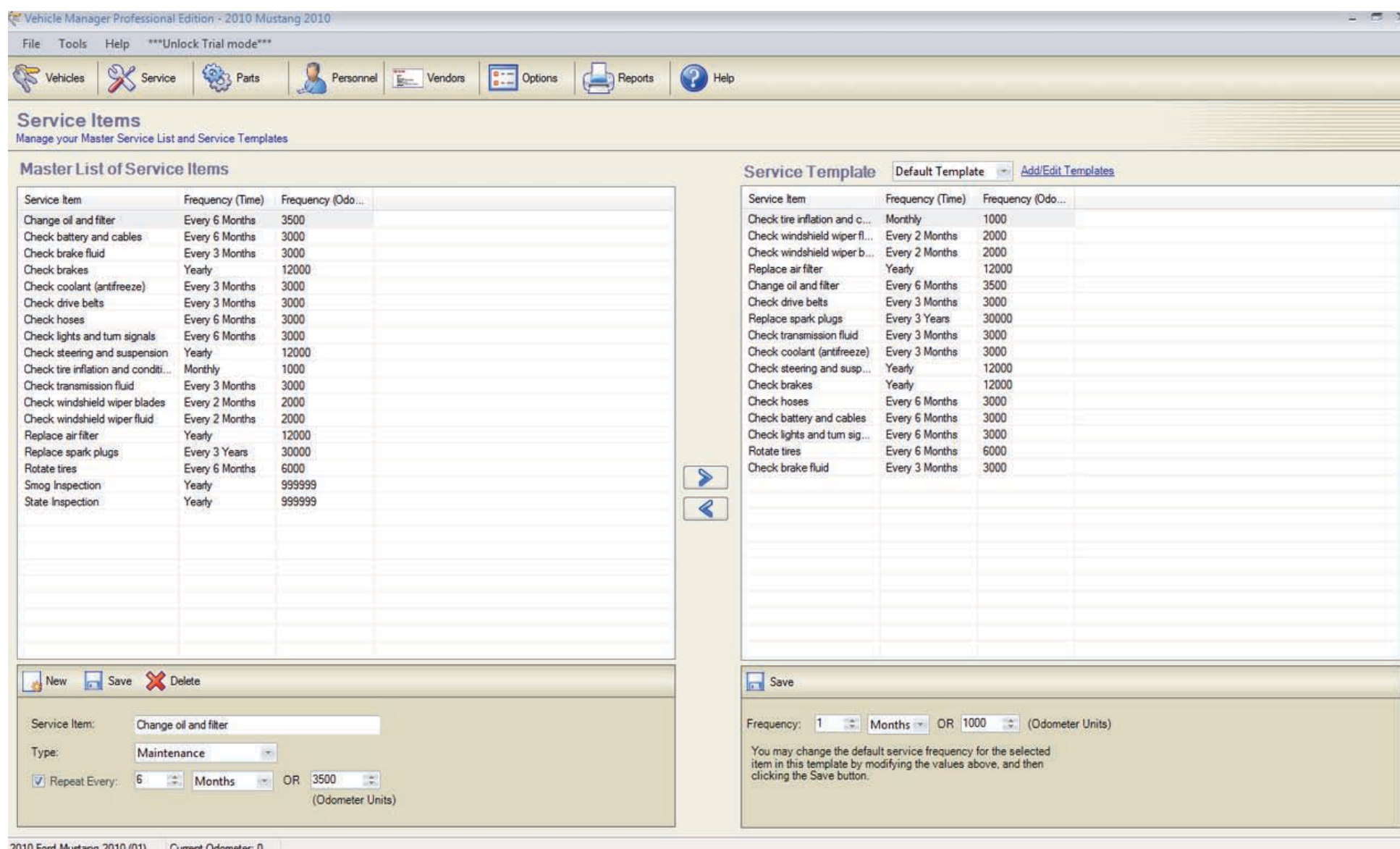
dne podatke kao što su proizvođač, model, registracija, serijski broj, boja vozila, redni broj, kilometražu, kompaniju, u kom je odseku kompanije i još štošta. Naravno, možete dodati i sliku automobila. U tom istim delu, možete menjati tabove sa General na podatke o potrošenom gorivu i tabeli za tu namenu, pa možete pratiti koliko i kako trošite gorivo. Posle toga imate Service Scheduler

gde možete upisati kada i šta planirate da radite i servisirate na vozilu ili da beležite na koliko kilometara treba servisirati određeni deo i slično. Odmah pored je servisna lista o datumu, popravci, ceni i kilometraži u datom trenutku. Takođe, možete beležiti i koji vam delovi trebaju i davati random attachmente u fajl o trenutnom vozilu.

Vozila možete podeliti po aktivnim tj. onim koja se koriste i neaktivnim (ona koja se ne koriste), pa ih tako možete pretraživati u bazi vaših vozila. E sad, prethodno navedene sekcije se odnose samo na taj centralni deo interfejsa i datom vozilu. VM Pro ima takođe u gornjem delu paletu svega i svačega što je vred-

**Pro verzija je dobra
za firme i špeditorske
agencije koje poseduju
veći broj vozila od 10.**

**...sve liste, izveštaje i
slična dokumenta možete
pregledati i odštampati iz
sekcije Reports, koja vam
nudi desetak različitih
vrsta izveštaja.**



no pomena, a upravo je uvezano sa centralnim delom o svakom vozilu. Prvo što je na listi je Service odeljak u kome možete napraviti Master listu koja će vas podsećati kada treba menjati ulje, filtere i slično. Po istom principu možete praviti Master listu

delova za vaša sveukupna vozila. A takođe možete napraviti “fajl” o korisniku/osoblju koje koristi to vozilo. Isto kao i deo o osoblju, tako možete napraviti i datoteku o dobavljačima i saradnicima u delu Vendors. Opcije su veoma spartanske tako da možete menjati samo valutu iz dolara u evro, britansku funtu i slično. A naravno, sve liste, izveštaje i slična dokumenta možete pregledati i odštampati iz sekcije Reports, koja vam nudi desetak različitih vrsta izveštaja.

Nekih приметnih bagova nije bilo tokom korišćenja programa. Sam rad u programu je krajnje logičan, ako zapnete negde, uvek je tu Help opcija u kojoj je sve lepo objašnjeno. Tako da ako imate firmu, a posedujete popriličan broj vozila i ne znate gde ćete pre sa održavanjem baze podataka u vezi tih vozila, Vehicle Manager Pro je savršen za vas. Čak i cena od 149.00 dolara je stvarno ništa ako imate firmu sa preko 10 vozila, tako da možemo reći i da je povoljan, a i da vredi svaki dolar.

... možete napraviti Master listu koja će vas podsećati kada treba menjati ulje, filtere i slično.



DOWNLOAD ↓

WinRAR 3.93

www.rarlab.com/download.htm

K-Lite Codec 5.8.3 Mega

<http://bit.ly/154qYM>

Glary Utilities 2.21.0.863

<http://bit.ly/3MCDZ>

Opera 10.51

www.opera.com/browser

Mozilla Firefox 3.6.2

www.mozilla.com/en-US/firefox/firefox.html

BitTorrent 6.4b

<http://bit.ly/PWJKv>

Avira Antivirus Free 10.0.0.561

www.free-av.com/en/download/index.html

Real Player SP 1.1.1

www.real.com/realplayer/free-media-player

uTorrent Stable 2.0

www.utorrent.com/downloads

Skype 4.2

<http://bit.ly/ohMro>

Ashampoo Burning Studio Free 6.77

<http://bit.ly/1ocXNI>

Pidgin 2.6.6

<http://bit.ly/a8vzd>

WinAmp Lite 5.572

<http://bit.ly/9KP9sb>

WinZip 14 build 9029

www.winzip.com/downwz.htm

www.tech-industry.com

*Zbog dužine pojedinih linkova Play! Magazin koristi http://Bit.Ly servis za skraćivanje linkova koji se pokazao kao najčešći izbor među Internet korisnicima zbog direktne saradnje sa Twitterom. Redakcija Play! Magazina garantuje da su sve Internet adrese u trenutku izlaska broja bezbedne.



Lanac specijalizovanih radnji
za prodaju igara, konzola
i prateće igračke opreme.

Games Dečanska

Dečanska 12,
(kod Doma sindikata)
11000 Beograd
[t] 011/3345 062
[e] decanska@game-s.co.rs

GameS Novi Sad

TC "Sad Novi Bazaar"
Bul. Mihajla Pupina 1
21000 Novi Sad
[t] 021/521 357
[e] bazaar@game-s.co.rs

GameS Delta City

TC Delta City
Jurija Gagarina 16
11070 Novi Beograd
[t] 011/3129 552
[e] city@game-s.co.rs

GameS UŠĆE

USCE Shopping Center
Bulevar Mihajla Pupina 4
11070 Novi Beograd
[t] 011/285 4408
[e] usce@game-s.co.rs

GameS Niš

TC "Merkator"
Vizantijski Bulevar 1
18000 Niš
[t] 018/204 777
[e] nis@game-s.co.rs

PC

NINTENDO DS.

Wii


XBOX 360.

Zvanični distributer
za Srbiju



PlayStation.2

PSP

PS3

 **steelseries**
professional gaming gear

ATOMIC
ACCESSORIES

XBOX 360™ © Microsoft Corporation. Nintendo, Nintendo DS™ i Wii™ © Nintendo.
Playstation 2, Playstation Portable i Playstation 3 su robne marke kompanije Sony.